

AMIGA

68 STRON
ZAWIERA KGB NEWS

• ATARI ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI

WRZESIEŃ

(9/94)

INDEX 321052

ISSN 1230-7726

CENA 23000

SECRET SERVICE

16



TANKS



DESERT STRIKE



MEGA LO MANIA

MAGA LO MANIA



PAGAN - ULTIMA 8

1942 THE PACIFIC AIR WAR •
INHERIT THE EARTH • RINGWORLD
GENGHIS KHAN • THEME PARK •
AL-QADIM • OUTPOST • EMPIRE SOCCER
MAD TV • ISHAR • ROOSTER • MEGARACE •
PACIFIC STRIKE • JAMES POND 3 •
PHOBOS'99 • ARDENY •
MAD DOG 2
i inne...

SZKOŁO HEJ!



APPLE+IBM+MOTOROLA
= PowerPC



themePARK™

Po swej nieco ekscentrycznej ciotce odziedziczyłeś ogromną fortunę – jest jednak jeden warunek: musisz stworzyć największe i najbardziej dochodowe wesołe miasteczko na świecie.

Zbuduj najszybszą i najwyższą kolejkę górską, najbardziej przerażający dom strachów i największą karuzelę. Jeśli zadbasz, aby na terenie były budki z hotdogami i cukrową watą, dzieci nie będą głodne i spędzą więcej czasu w wesołym miasteczku.

Karm gości hamburgerami – jest duża szansa, że pozbędą się ich na górskiej kolejce (i znowu kupią coś do jedzenia); dodawaj dużo soli do chipsów – będą pić więcej Coca-Coli.

Zatrudnij ochronę, aby Twoje wesołe miasteczko było bezpieczne oraz kłownów i kuglarzy, aby nie było ponure. Pamiętaj o konserwacji urządzeń, wypłacie dla pracowników i wywozie śmieci. Lecz przede wszystkim musisz dbać, aby Twoi klienci byli szczęśliwi! Jeśli nie spełnisz tego warunku, możesz doprowadzić się do finansowej ruiny.

Trzy poziomy o zróżnicowanym stopniu trudności.

Możesz założyć wesołe miasteczko w jednym z 20 różnych krajów – każdy z nich ma inne zwyczaje, tradycje i kulturę.

Zdobądź pierwszeństwo wśród 40 innych wesołych miasteczek (łącznie z wcześniej zapisanymi na dysku grami).

Możliwość gry w sieci: 1-8 graczy

IBM PC 3.5" lub PC CD-ROM



ul. Okrzeja 3, 02-916 Warszawa
tel. (02) 642 27 66, (02) 642 27 68, fax (02) 642 27 69

DESIGNER SERIES™



BULLFROG™

MENU

Szkolo hej!
Tak powitana was po wakacjach
uśmiechnięta Poni od historii. Szkolo hej! –
krzyczą witryny sklepów z tornistrami.
Szkolo hej! – wola od progu wojna Gienia
z zeszkoloną szmatą w dłoniach, polująca
na recydywistów bez kapci.
Szkolo hej... – zgrzyliwie uśmiechnął się
Martinez i wspaniałomyślnie zarządził
pogrubienie SECRET SERVICE o kolejne
szesnastcie stron, z okazji szesnastego numeru
pisma. W ten sposób kolejny raz zbliżyliśmy
się do magicznej setki.
Cena wzrosła symbolicznie, materiału
do czytania jest naprawdę dużo więcej:
41 gier, nowa rubryka o sprzęcie
i jak zwykle morze kolorów.

1942 The Pacific Air War

1942: The Pacific Air War32

Al-Qadim

Al-Qadim:
The Genie's Curse28
Ardeny63

Bully's Sporting Darts

Bully's Sporting Darts46
Caveman8
Cosmic Spacehead10

Cover Girl Strip Poker

Cover Girl Strip Poker19

Dangerous Streets

Dangerous Streets46
Desert Rats64
Desert Strike37

Diggers

Diggers44
Empire Soccer46

Franko

Franko21

Genghis Khan II

Genghis Khan 260

Hook

Hook24

Hoyle Classic Card Games

Hoyle Classic Card Games42

Inherit the Earth

Inherit the Earth26

Ishar: Legend of the Fortress

Ishar:
Legend of the Fortress23
James Pond 3:
Operation Starfish20
MadDog 2: The Lost Gold59
Mad TV45

Mega Lo Mania43

Megarace

Megarace27

Neron8

Nobby the Aardvark9

Oscar

Oscar22

Outpost68

Pacific Strike31

Phobos'9926

Ringworld: Revenge of the

Patriarch38

Rooster22

Russian Front 1 i 263

Splitter10

Super Sports Challenge9

Tanks! Wargame

Construction Set 240

Tagalon8

Theme Park

Theme Park66

Trolls19

Ultima 8: Pagan34

Vulcan65

Winter SuperSports

Winter SuperSports19

Zool 2

Zool 241

SECRET SERVICE MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.

jest członkiem
OGÓLNOPOLSKIEGO
STOWARZYSZENIA
WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

ORAZ
Paweł Chmielowiec
Andrzej Gwalia
Krzysztof Gałczyński
Dariusz Góralski
Marcin Kamil Górecki
Marcin Gutkiewicz
Paweł Jankowski
Lech Kalwas
Piotr Kos
Piotr Lutostański
Piotr Mańkowski
Jacek Marczewski
Kamil Mętrak
Piotr Pawlak
Mateusz Przasnyski
Robert Rogowski
Tomasz Rogowski
Paweł Sikora
Bogdan Stępień
Bogdan Wiciński
Adam Wiczorek
Anna Maria Wozniak

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass^o Design Group
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Jarosław Witkowski

Druk
Wojskowe Zakłady
Graficzne, Warszawa,
ul. Grzybowska 77
Nakład 104.000 egz.

Adres redakcji
ul. Wronia 38/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 201-261 w. 550
(godz. 9⁰⁰-16⁰⁰)
TYLKO dla faxujących
fax (0-22) 209-309

Redakcja nie odpowiada
za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie
zamówionych nie zwraca,
w przypadku publikacji
zastrzega sobie prawo
do skrótów.
Wszystkie użyte znaki
firmowe i towarowe
są zastrzeżone
przez ich właścicieli.

Special bonus greetings:
Roberto da Magliacop (new Captain's board)
Javi (za nie złamanie szelagów i móg)
Amiga Copy Party/Stodół (nice feeling)
Gazeta (za rękoczyn na koczupie)

Special thanks to:
The application 'unknown' has unexpectedly quit
because an error (type 25 occurred)
Bardol King My Way (no pass-off please)

RZUT OKIEM

Wakacje naprawdę pozwoliły odpocząć, rynek gier nie miał zbyt wiele czym kusić, bo garnitur ukazujących się w lipcu i sierpniu tytułów był nad wyraz skromny. W piękniejszym skwarze, który nawiedził Polskę, dobrze byłoby zająć się czymkolwiek, zamiast parzyć skórę na otwartej powierzchni naszej planety.

Bardzo ciekawie prezentują się najświeższe gry, wydane w drugiej połowie sierpnia i zapowiadane na wrzesień. Oprócz ciągłego postępu na gruncie Amigi i PC, szczególnym powodzeniem powinny cieszyć się stare przeboje wydawane na Macintosha. Jak dotąd producenci gier patrzyli na ten komputer raczej krzywo, ale przełamali się za sprawą firmy MACPLAY wyłonionej ze struktur INTERPLAY. MACPLAY zajmuje się wydawaniem znanych hitów firmy INTERPLAY (np. CASTLES), a także uzyskiwaniem licencji innych producentów na znane gry i dokonywaniem konwersji na Maca. Kilka jaskółek zwiastujących zalew gier na Maca przedstawiamy poniżej.

Po przeczytaniu RZUTU OKIEM, sięgnijcie jeszcze do ZAPOWIEDZI znajdujących się w KGB. Mimo, że dopiero zaczął się rok szkolny, Gwiazdka jest tuż tuż, a gier nie zabraknie.

ALONE IN THE DARK 2

3DO, Macintosh

Zanim ukaze się ALONE IN THE DARK 3, firma INFOGRAMES za pośrednictwem firmy INTERPLAY wydaje starsze części tej gry na inne platformy sprzętowe. W najbliższym czasie ma ukazać się ALONE IN THE DARK na konsolę 3DO i ALONE IN THE DARK 2 na Macintosha.



ANOTHER WORLD 2

IBM PC

Prześlany ANOTHER WORLD kończy się sceną, gdy czerwony smok unosi w błękitną dal nieprzytomnego Lestera Chaykina i jego przyjaciela. Dziś wiemy, że bezpiecznie wylądowali i udali się w nieznanym kierunku, a ich dalsze losy poznamy w ANOTHER WORLD 2, który ma ukazać się na przełomie października i listopada.



ARNIE

Commodore 64, Amiga

Pomysł stary jak świat – dzielnicy i niszczeni komandos postawiony przed wyborem: przedłużenie zasadniczej służby wojskowej lub samobójcza



akcja na tyłach wroga. Wybór mógł być tylko jeden – akcja. Wykonanie także klasyczne, w stylu tak znanych gier jak GREEN BERET czy FIRE FORCE – dziewięciu komandosów do wyboru, sterła narzędzi do eksterminacji w ręku, jednym słowem: ARNIE – nowa strzelanina ze stajni L.K. AVALON.

BANSHEE

Amiga 1200, CD32

Najbardziej odlotowa strzelanina pionowołotna już jest! Prosto z CORE DESIGN dostaliśmy na trzech dyskietkach handlową wersję gry, która chodzi TYLKO na A1200. Grafika – miód, dźwięki nieistotne, a zamieszania jak mało kiedy. Młodność rozsądza żyły.



CITADEL

Amiga, IBM PC

Tylko starzy Spectrumowcy pamiętają mogą wielki przeboj połowy lat osiemdziesiątych – LORDS OF MIDNIGHT. Dziś firma DOMARK wychodzi na rynek z grą CITADEL, która stanowi nowoczesną realizację tamtego doskonałego scenariusza. Programiści zgrabnie połączyli kupiecko-taktyczne walory gry z efektywnym zwiedzaniem bogatego w szczegóły terenu mrocznej Krainy Marca.



CENTRAL INTELLIGENCE

IBM PC

Firma OCEAN ukończyła prace nad strategiczno-zręcznościową grą, ma-

jącą być ucieleśnieniem problemów wywiadu wojskowego. CENTRAL INTELLIGENCE ma w sobie też coś z SEAL TEAM.

CLUB FOOTBALL

Amiga, IBM PC

Ten menedżer piłkarski napisany przez TEQUE SOFTWARE, a wydany przez INTERACTIVE HOME ENTERTAINMENT, ma ukazać się również w Polsce. Gra nie ma wysokich wymagań sprzętowych, ale rozbudowane opcje i zarządzania drużynami oraz rozgrywania meczy. CLUB FOOTBALL będzie wydany przez firmę MARK-SOFT w polskiej wersji językowej!



CORRIDOR 7

Amiga, IBM PC

Ta DOOM-o-podobna gra firmy GAMETEK ukaze się równocześnie na Zachodzie i w Polsce. Dystrybucją CORRIDOR 7 będzie firma MIRAGE, a premiera zapowiadana jest na wrzesień. Gra przedstawia się nieźle i choć nie można porównywać jej z DOOM, to wykonana jest lepiej niż niejedna gra tego typu.



CREATURE SHOCK

IBM PC, Macintosh

Ta nawiązująca do bajek o pozaziemskich stworach gra ma być przygodówką (tak z dużą pompą określa ją ów kompaktowy produkt autorzy z ARGONAUT), w której na ekranie monitora przez cały czas wyświetlany jest film. Jak duży będzie wpływ grającego na akcję, trudno wyczuć. Lecz straszące na zdjęciach wyposażone w maski potwory wyglądają nieźle.



CYBERIA

IBM PC CD-ROM

CYBERIA ma być następnym kamieniem milowym w rozwoju gier zręcznościowo-przygodowych. Akcja dzieje się w przyszłości, w atmo-

rze globalnego terroryzmu, gdzie życie ludzi toczy się na granicy śmierci. Bohater staje przed wyzwaniem zrealizowania planu Cyberia, który ma oswobodzić świat. Gra może być udaną chimerą REBEL ASSAULT i SYNDICATE.



D-DAY

Amiga, IBM PC

Jest rok 1944, rozpoczyna się lądowanie wojsk w Normandii. Od twojej inteligencji i smykałki do strategii zależy, czy siły wojsk sprzymierzonych zdołają dokonać inwazji na zachodni brzeg starego kontynentu. Strategię tę stworzyła firma IMPRESSIONS, znana m.in. z BLUE AND GREY.



DARK LEGIONS

IBM PC

„Zabójcza grafika, gwałtowna animacja i skwierczące dźwięki” – tak w dosłownym tłumaczeniu brzmi oficjalna reklama DARK LEGIONS, gry o zacięciu strategicznym. Akcja skupia się wokół manewrowania figurami po planszy, w celu całkowitego uziemienia legionu nieprzyjacielskich władcy. Po drodze czeka przeprawa ze stadem dzikich bestii (w ich projektowaniu SSI ma już długoletnie doświadczenie). Jakość DARK LEGIONS zupełnie nie odpowiada ogromnej objętości programu (28 MB), ale wielbiciele SSI zapewne odnajdą w grze jakieś ciekawe wątki.



DAWN OF AERIAL COMBAT

Amiga

Tym z was, którym nie wystarczy już zwykły symulator, z pomocą dłonią wychodzi firma EMPIRE. AERIAL COMBAT to coś w rodzaju powietrznego cyrku. Symulator zrealizowany jest w ładnej wektorowej grafice, a do twojej dyspozycji staje 15 samolotów z okresu wojen XX wieku,

k którymi dokonywać będziesz niesamowitych ewolucji na niebie.

DESERT STRIKE



Amiga, IBM PC

Nareszcie i pecetowcy mogą dokonywać samotnych rajdów śmigłowcem w Zatoce Perskiej. Wydana przez ELECTRONIC ARTS, a zrealizowana w firmie GREMLIN gra DESERT STRIKE ma nieco lepszą grafikę niż pierwowzór na Amidze. Cięży jednak nad nią piętno przeszłości. Za to trwają zaawansowane prace nad JUNGLE STRIKE, która ma ukazać się jednocześnie na Amigę i IBM PC.



DETROIT

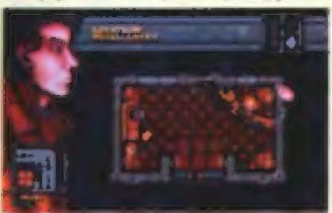
Amiga, PC

Detroit jest amerykańską stolicą wielkiej motoryzacji. W mieście tym zgromadziły się wszystkie korporacje samochodowe. Tobie także dano szansę na interes, będziesz mógł rozbudować swój potencjał samochodowy. To od ciebie będzie zależał wygląd, parametry i cena produkowanych przez ciebie aut. Za zdobyte fundusze będziesz mógł między innymi budować i projektować nowe samochody.

DREAMWEB

Amiga, IBM PC

Każdy lubi wcielić się w postać agenta, który krwawo i bez skrupułów rozprawiać by się ze wszelkimi przejawami nieprzestrzegania prawa. W grze firmy EMPIRE, jako agent dostajesz spłuwę do ręki oraz rozum do głowy. Okno akcji jest nieduże, wszystko widać z góry. Bohater Ryan musi penetrować miasto, szukając kolejnych śladów ponurej intrygi.



DUNGEON MASTER 2

IBM PC

Gra o mrocznym podtytule LEGEND OF SKULLKEEP ma powtórzyć ogromny sukces gry DUNGEON



MASTER, która siedem lat temu wytyczyła kierunek dla gatunku role-playing. Podstawową cechą DUNGEON MASTER 2 ma być umieszczenie gracza w świecie, który żyje własnym życiem. Autorzy nie zdradzili na razie szczegółów scenariusza.

ELFMANIA

Amiga, Amiga 1200

Ten tytuł powinien obić się o uszy już wielu z was. ELFMANIA powstała dzięki firmie TERRAMARQUE z Finlandii. Gra została już okrzyknięta bijatyką wszechczasów na Amigę co oznacza, że nawet BODY BLOWS musi chylić przed nią czoła. Gra posiada boską grafikę, doskonałe efekty dźwiękowe oraz dość spory wachlarz ciosów i postaci. Wszystko to okrasza boska animacja postaci i tła. ELFMANIA nie jest może tak krwista jak MORTAL KOMBAT, za to bije go na głowę w/w zaletami, które niezbędne są do odniesienia bezwzględного sukcesu na rynku gier komputerowych Amigi.

FIFA INT. SOCCER

Amiga, IBM PC

Mineła gorączka Mistrzostw Świata, ale FIFA INTERNATIONAL SOCCER ma przypomnieć gorące chwile na boiskach. Jak na piłkę nożną, gra zrealizowana jest wręcz nowatorsko. Wygodne sterowanie i odpowiednia perspektywa, a do tego duże postacie graczy to niewątpliwie plusy gry. Ciekawe, co powiedzą o niej czciciele SENSIBLE SOCCER.



FLASHBACK



Macintosh

Wydanie FLASHBACK na Macintoshu jest owocem współpracy DELPHINE SOFTWARE i INTERPLAY. Ta realizacja ma grafikę lepszą niż



na PC i stanowi dobrze rokującą zapowiedź szerokiej ekspansji gier na platformę Macintosha.

GUNSHIP 2000

Amiga 1200, CD32

Po ponad rocznej przerwie od ukazania się amigowej wersji GUNSHIP 2000, w nasze ręce trafia produkt, który stawia nas w przekonaniu, iż firma MICROPROSE poważnie zainteresowała się produkcją gier na maszyny z układami AGA. Na przeszkodzie nie stanęła nawet architektura CD32, która to maszyna nie jest przystosowana do gier symulacyjnych. Gra została wzbogacona o 256-kolorową grafikę, a także inne dodatki, jak np. mowa narracyjna.

HARVESTER

IBM PC CD-ROM

Dziewczyna znika, a w jej łóżku pozostaje jedynie czaszka i kawałek po wrozu. Co robić? Musisz rozszyfrować tę tajemnicę w HARVESTER, przygodówce z grafiką SVGA, wieloma animowanymi scenami i sfilmowanymi postaciami bohaterów. Gra podrabiana jest pod słynnego „Siódme Goście”, ale jaka będzie naprawdę, jeszcze nie wiadomo.



HEIMDALL 2

Amiga, Amiga 1200, IBM PC

HEIMDALL 2: INTO THE HALL OF WORLDS, czyli dalszy ciąg skandynawskiej sagi o bogach i herosach, wkrótce po wydaniu wersji na Amigę, pojawił się na PC. Zakuta w żelazo armia Lokiego dokonała inwazji na Midgard, na twoje barki rzecz jasna spada obowiązek jej rozproszenia, zanim zdąży narobić szkód. Grafika podobna jak w oryginale, sześć różnicowanych poziomów – wszyscy lubiący połączenie platformówek z przygodówkami powinni się cieszyć. HEIMDALL 2 ma ukazać się na polskim rynku wydany przez MIRAGE.



IMPOSSIBLE MISSION 2025

Amiga, A1200, CD32

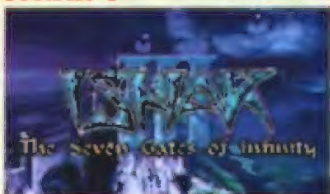
IMPOSSIBLE MISSION z firmy EPYX wydana ponad sześć lat temu odniosła wtedy gigantyczny sukces. Dziś mamy rok 1994 i nową wersję



starej gry, w prezencie od programistów z MICROPROSE. Przed tobą gigantyczny labirynt zapełniony mutantami, robotami i innym złem. Innowacją jest wprowadzenie wyboru jednej z trzech postaci: TASH, FELIX FLY oraz robot RAM 2. Do urozmaiceń należy zaliczyć także możliwość gry w starą wersję. Gra ukazała się na razie w wersji na kości AGA, ale programiści tworzą też małe conieco dla starszych Amig.

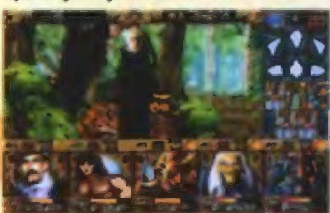


ISHAR 3



Amiga, A1200, CD32, IBM PC, Falcon, Macintosh

Rzadko zdarza się tak długie kontynuowanie gier z tak dobrym skutkiem. Mowa o najświeższym produkcie SILIMARILS – ISHAR 3: THE SEVEN GATES OF INFINITY. Fabuła jest prosta – zła moc znów ogarnęła świat, hordy dzikich zwierząt i żywych trupów nie dają żyć ludzkości już po raz trzeci. Twoim zadaniem jest stłumienie zła wydobywającego się z siedmiu miejsc. Premiera w Polsce jest już tuż, również za sprawą firmy MIRAGE.



KINGDOM

3DO, IBM PC CD-ROM

Ta animowana przygodówka o podtytuł THE FAR REACHES łączy cechy humorystycznych gier LUCASARTS ze wspaniałością gier serii SPACE ACE i DRAGON'S LAIR firmy READYSOFT. Wiele lat temu amulet zwany Ręką został rozbity na pięć części, a każda z nich ukryta w innym królestwie. Ciemne siły zaczęły dręczyć krainę. Zadaniem młodego księcia jest odzyskanie amuletu. Atmostera bajkowej zabawy powinna wciągnąć zarówno dorosłych, jak i dzieci.





LOST EDEN

CD32, IBM PC

Jesienią ukaże się zapowiadany przez nas przed wakacjami LOST EDEN (CD). Pokazano już 60-megabajtowe demo tej gry. Stanowiący je renderowany film o dinozaurach przypomina atmosferę „Parku Jurajskiego” Spielberga.



MAGICZNA KSIĘGA

Amiga

Gra wydana przez firmę MIRAGE od razu przyciąga wzrok bardzo dobrym wykonaniem. Jest to udana zręcznościówka z elementami przygodowymi, rozgrywająca się w arabskiej scenerii. Gra naprawdę warta uwagi.



MENTOR

Amiga

MENTOR jest produktem ambitnych twórców z polskiej grupy ART 4. Gra przypomina niedawny przebój GOBLINS 3 z uproszczonym interfejsem sterowania. Bohaterem jest niejaki Romek, zakochany w gitarze elektrycznej i pędzący nastoletni żywot w niewielkim polskim miasteczku. Jego przygody zaczynamy poznawać od momentu, gdy na podwórku u Sobierzaków wylądowało UFO, a Ułoki poszły do Supersamu po butki i baleron... Gra zostanie wydana na pięciu dyskietkach przez firmę MARKSOFT.



MYST

IBM PC CD-ROM, Macintosh

W trakcie wakacji ukazał się MYST (CD), dotarł od razu do Polski. Obrazki, mimo że statyczne, prezentują się lepiej niż w LABYRINTH OF TIME, miodność też nie pozostaje w tyle. Ten tytuł przełamuje pojawiającą się



gdzie niegdzie opinii, że gry na CD-ROM wyglądają ładnie lecz są nudne. MYST nudny nie jest.



MYSTIC TOWERS

Amiga, IBM PC

Występujący w MYSTIC TOWERS Baron Baldric musi znajdować klucze, potrzebne do ucieczki z kolejnych poziomów nieprzyjawnego świata. Całość podobna do CADAVER, zawiera szereg różnych scenarii oraz niemałą galerię przeszkadzających potworów.



OVERLORD

Amiga, IBM PC

Niezwykle interesująco prezentuje się OVERLORD. Po słynnym D-Day,



w którym desant lądowy wysadzony został na plażach Normandii, do akcji wkroczyły też samoloty. W grze będą cztery rodzaje misji: eskortowanie bombowców, loty ekspedycyjne, bombardowanie oraz ataki raketowe na placówki wroga. Grafika przygotowana została również w wersji SVGA, krajobraz jest jakby okryty mgłą, ale modele samolotów odwzorowano bardzo wiernie.

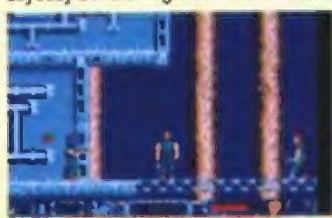


ROOSTER 2

Amiga

Kontynuacja Amigowskiej strzelanino-chodzoniny napisana przez pol-

ską firmę TSA a wydana przez MIRAGE jest na czwórke z plusem. Lepsze (i oryginalniejsze) pomysły, więcej inwencji, szybszy bohater – gra dużo ciekawsza.



SPACE FEDERATION

IBM PC

Projekt realizowany początkowo pod nazwą STAR REACH w firmie INTERPLAY, nabiera już kształtów. Gra jest kosmiczną handlowką z zadaniem strategicznym, do której wpleciono sporo sekwencji zręcznościowych. Autorzy zapowiadają wydanie gry w październiku.



STAR TREK

Macintosh

Na Macintosha ukazały się już dwie poprzednie części tej sagi: 25th ANNIVERSARY oraz JUDGEMENT RITES, które jakościowo nie odbiegają od pierwowzorów wydanych na PC. W przygotowaniu jest też najnowsza część – STAR TREK: STARFLEET ACADEMY, która dla Macintosha ukaże się na kompaktce.



STREET HASSLE

Amiga

Autorzy FRANKO kończą pracę nad sadystyczną mutacją gry, w której przedmiotem nienawiści bohatera będą przede wszystkim emeryci



i emerytki. Gra STREET HASSLE powinna zdobyć niemały rozgłos jadąc na sławie FRANKO, ale i ten temat można szybko wyeksploatować przez brak dobrych pomysłów.

TEENAGENT

IBM PC

Wrocławskie firmie METROPOLIS przysłał demo swojego najnowszego projektu, bardzo nas nim ujęła. Z pełną powagą komunikujemy, że wreszcie pojawi się wydana przez Polaków gra, w pełni mogąca konkurować z tym, co aktualnie produkuje



się na Zachodzie! Bohaterem TEENAGENT jest ubrany w założoną wspak czapkę koleśka, dziwnym zbiegiem okoliczności wpłany w aferę z wszechmocną organizacją RGB (hmm?). Grafika prezentuje się naprawdę dobrze, zawarto sporo animacji, muzyka również stoi na wysokim poziomie (na GUSie też brzmi bardzo przyzwoicie). Całość niedwuznacznie wzorowana jest na tytułach LUCASARTS, ale to dobrze, bo jak brnąć przykład, to z najlepszych. Dostaliśmy na razie wersję anglojęzyczną, ale autorzy obiecują, że TEENAGENT pojawi się również po polsku. Pan Adrian Chmielarz zdradził przy okazji, że niedługo wypuszczona zostanie na rynek Tajemnica STATUETKI 2, wydana (uwaga!) na CD-ROM. Tak trzymać!



TIE FIGHTER

IBM PC

Wszyscy oczekujący na TIE FIGHTER mogą wreszcie odetchnąć. Najbardziej okrzykana gra roku – „Gwiezdne Wojny” oczami pilota Imperium. Witają nas tradycyjne płynące napisy, a w nich mowa o zamachach przeprowadzanych przez rebelianckich terrorystów i o wymierzonego przeciwko zhu krucjacie niestrudzonego bojownika o sprawiedliwość, którego imię brzmi Darth Vader.

Autorzy TIE FIGHTER niewiele wprowadzili technicznych nowości od czasów X-WING. Można nawet od-



czuć zmniejszoną ilość zawartych animacji, nie ma scen startu myśliwców Imperium, sekwencje odpraw też nie prezentują się rewelacyjnie. Za to przygotowano sporo scen przerywni-



kowych pomiędzy etapami. Poprawiono troszeczkę grafikę symulatora, w ślad za tym idą większe wymagania sprzętowe (począwszy 386SX, na którym z powodzeniem można było grać w X-WING już nie wystarczy). Ograniczmy się do stwierdzenia, że TIE FIGHTER jest dobry, ale nie rzuca na kolana.

TRAPS'N'TREASURES

Amiga

Znani już programiści z firmy STAR-BYTE stanęli na wysokości zadania tworząc grę przygodowo-zręcznościową o wspaniałej grafice i nie odstającej od normy muzyce. Stary pirat dostaje do ręki mapę, na której zaznaczone jest miejsce ukrycia skarbu. W celu wydobyć go udaje się samotnie na wyspę, gdzie odszuka diamenty i złoto. Na początek przeska-



dzać mu będą piranie, rekiny i małże w wodzie, a na lądzie bezwzględni piraci, ich duchy i szkielety. W grze zawarty jest wątek ekonomiczny co oznacza, iż za zebrane pieniądze będziesz mógł kupić trochę ekwipunku.

UNCOVER IT



IBM PC

UNCOVER IT jest pierwszą grą wydaną przez warszawską firmę OL-BERT, znaną dotąd głównie z dużej oferty sprzętu komputerowego. W tej zmysłowej grze podobnie jak w ARKANOID zbija się kulki odbijając rakiet-



ką piłeczkę. Lecz za każdym zbięciem kolorowej kulki, wyraźniejszy staje się umieszczony w tle obraz nagiej dziewczyny... Warto pograć, nawet dla samej przyjemności odbijania.

UNDER A KILLING MOON

IBM PC CD-ROM

Prywatny detektyw Tex Murphy (postać z poprzednich produktów ACCESS: MEAN STREETS i MARTIAN MEMORANDUM) zaczyna dzień od śniadania w biurze, potem narzuca swój długi płaszcz i rusza w miasto. Tam zawsze znajdzie się jakaś ciekawa sprawa.



W UNDER A KILLING MOON (CD) występują dobrej klasy aktorzy, na przykład Margot Kidder znana z „Superman”, gdzie grała dziennikarkę Louis Lane, w której Superowiec się podkochuje. Podobno reżyser gry (powstał już i taki zawód) dał aktorom na planie polecenie, żeby odwarzali tzw. zwykłych ludzi, co miało znaczyć by unikali przesady. Efekt ponoć jest dobry. Program zajmuje trzy srebrne płytki, posiada grafikę SVGA. Występuje obiecująco duża ilość opcji, z pomocą których bohater może się komunikować z otoczeniem. Czyżby wreszcie uczciwa przygodówka na kompacie? Niedługo ma się odbyć polska premiera UNDER A KILLING MOON.

UNIVERSE

Amiga, IBM PC

Zapowiadana przez CORE DESIGN przygodówka autorów CURSE OF ENCHANTIA ukazuje się także na PC, prawdopodobnie na początku października. Grafikę zrealizowano według najlepszych wzorów, fabuła jest nie mniej intrygująca niż w BENEATH A STEEL SKY. Trochę tylko denerwuje zbyt pogmatwany interfejs sterowania.



VALHALLA

Amiga

Gra powstała dzięki młodym programistom z równie młodej firmy VULCAN. Fabuła oparta jest o historię rodu Valhalla zamieszkującego pewną piękną krainę. Spokój nie trwał długo,

gdyż powrócił właśnie zapomniany młodszy brat króla, który to po kilkuletniej wojnie uśmiercił dotychczasowego władcę. Ty wcielasz się w postać młodego syna rodu Valhalla, który powrócił aby się zemścić. Gra to bardzo rozbudowany program logiczno-zręcznościowy. Innowacją jest pozbycie się napisów co oznacza, iż postać z ekranu porozumiewa się z nami za pomocą słów – ich zasób to ponad 1000.

VICKY

Atari XL, Amiga

Syn wodza wikingów wyrusza na swą pierwszą wyprawę – olo historia nowej gry firmy L.K. AVALON. Złośliwi bogowie zamiast zezwolić bohaterowi na spokojne łupienie frankońskich osad, wysłali go w delegację do krainy zamieszkałej przez duchy i potwory. Aby wydostać się do zwykłego świata, Vicky musi się wysilić trochę pooszukiwać Nadprzyrodzonych. Gierka mogłaby być lepsza...



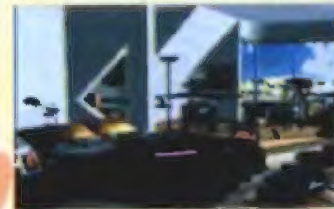
VOYEUR

IBM PC CD-ROM, Macintosh

Sławny pilot wojskowy, Reed Hawke, szybko wspina się po szczeblach drabiny kariery. Chce sięgnąć najwyższego stopnia i zostać prezydentem USA. Ale pewien krewny nie chce do tego dopuścić i szantażuje Reeda ujawnieniem szczegółów z przeszłości.



Ta gra to thriller polityczny, wykorzystujący niektóre pomysły Hitchcocka i erotyczne podteksty jak w „Chinatown” Roberta Townesa. Występują Grace Zabriske i Robert Culp. Gra jest według obiegowej opinii jak dotąd najlepiej zrealizowaną „filmówką” z dużym ładunkiem emocji.



WC: ARMADA

IBM PC

Wojna pomiędzy ludźmi a Impe-

rium Kilrathi trwa bez żadnych przerw. W WING COMMANDER ARMADA (nie mylić z WING COMMANDER 3! – bliżej o tym produkcie w zapowiedziach w KGB) duży nacisk położono na strategiczny aspekt konfliktu. Gracz decyduje, które jednostki wyasygnowane zostaną do danych bitew. Musi również eksplorować planety, poszukując surowców do pro-



dukcji. Potrzebny więc będzie zmysł handlowy, umiowanie destrukcji podczas walki z przeciwnikiem też się przyda. Grafika symulatora podobna będzie jak w części drugiej, produkt powinien pracować dobrze na 386DX.

WOLFENSTEIN

Macintosh

Protoplasta całej rodziny gier zręcznościowych pojawił się właśnie w wersji na Macintosh. Gra jest udaną konwersją, w której poprawiono grafikę i znacznie zwiększono bukiel oprawy dźwiękowej. „Wolfek” to jedna z gier XX wieku, które przejdą do historii rozrywki, podobnie jak np. PRINCE



OF PERSIA i MORTAL KOMBAT. Nowa realizacja jest bardzo zgrabna i pewnie jest, że użytkownicy Macintosh-a nie poczują się zawiedzeni.

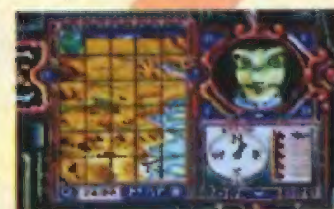
ZOMBIE DINOS

IBM PC CD-ROM, Macintosh

Przybysze z kosmosu chcą zająć Ziemię. W tym celu przenoszą się w czasie i łowią dinozaury, a potem zamieniają je w potwory. Potwory te



są przenoszone do naszych czasów, by siać strach i zniszczenie. Jednemu z dinozaurów udało się ułknąć temu haniebnemu losowi, a nawet ukraść maszynę czasu. Teraz samotnie musi powstrzymać irwazję Obcych.



CAVEMAN

Życie średnio sytuowanego jaskiniowca nie było wcale takie różowe, jak to sobie wymyślił Spielberg we „Flintstones”. Nasi wiochaci przodkowie nie dość, że musieli własnymi rękami upolować każdy kęs pożywienia, to przede wszystkim celem ich życia było nie dać się pożreć przez większe stworzenia.

CAVEMAN jest krótką formą grą na temat trudnego życia w zamierzchłych czasach. Pomysł zrealizowany jest ciekawie, choć ciężko na nim pełno zapatrzenia w grę PREHISTORIK. Tytułowy jaskiniowiec jest wątlwym

przedstawicielem gatunku homo sapiens, a jego zajęcie to uciążliwe podążanie w prawo. Uciążliwe, bo fauna zamieszkująca okolicę jest wyjątkowo nieprzyjazna i śmiertelnie kąsa biednego człowieczka. Na szczęście w opuszczonych jaskiniach (wejście – joystick w dół) znajduje się zawsze trochę strawy pozostawionej prawdopodobnie przez niedźwiedzie jaskiniowe. Razno płoną też pozostawione ogniska, a nasz jaskiniowiec jest wyjątkowo wrażliwy na działanie ognia.

Krótki czas na przebycie dżungli powinien mobilizować bohatera do po-

śpiechu. Ale gra się bardzo trudno, trudno jest przejść bez uszkodzeń ciała nawet kilka lokacji. Mimo to zacięci rozgrywawcy zręcznościówek powinni spędzić przy CAVEMANIE kilka miłych chwil.

Grafika CAVEMANA jest nawet kolorowa, za to postać porusza się pomalutku i przez to daje się przeżyć na ekranie kilka łatwych minut przed zgonem spowodowanym przez kontakt z jadowitym plazem lub żądlatym owadem. Towarzysząca grze ścieżka dźwiękowa na początku wprawia w miły nastrój, niestety nudzi się dosyć szybko.

Niech jaskiniowcowi wiedzie się jak najlepiej. Życzymy mu jak najlepiej słowami piosenki: „Flintstones, fuck the Flintstones... yebba dabba doooo!”.

John Zabiłaka



Cool, hehehe, cool, Atari

MIRAGE'93
ATARI XL/XE
ZREČNOŚCIOWA
70% 75% 70%
Cena w tyt. z podatku VAT

TAGALON

TAGALON to ciekawa gra firmy TYNESOF, wydana na naszym rynku przez MIRAGE SOFTWARE. Mimo, że ma swoje lata, potrafi bawić dzięki starannemu wykonaniu i przyjemnej muzyce. Niejeden autor współczesnych polskich zręcznościówek mógłby się tutaj sporo nauczyć.

Akcja rozgrywa się w ogrodowo-pałacowej scenerii pewnej krainy z zamierzchłych czasów. Król obdarzony przez los wyjątkowo szpetną córką (nie żartowano nawet, by ją pokazać na ekranie) postanowił ją w końcu wydać za mąż, póki nie minie jej okres przydatności do

skonsumowania. Ale ewentualnych pretendentów do jej ręki mógł skuć tylko złotem. Pomysł był genialny w swej prostocie: wystarczyło ukryć na niewielkim terenie królestwa trzydzieści znikomych klejnotów i wysłać narzeczonych na poszukiwania. Ten, który znajdzie więcej od swego rywala, zdobędzie tron i niestety królowę.

Finał następuje w królewskiej sypialni, gdzie trzeba udać się ze zdobyczą. Ale zanim do tego dojdzie, biegająca będzie mozoła, tym bardziej, że rywal potrafi przeszkadzać. W niektórych sytuacjach można głębia trochę usadzić, ale ogólnie lep-

iej trzymać się z daleka. Zazdrości tu byłby, tzn. rycerze i wieśniacy też nie są przyjaźni, ale niestety nietykalni.

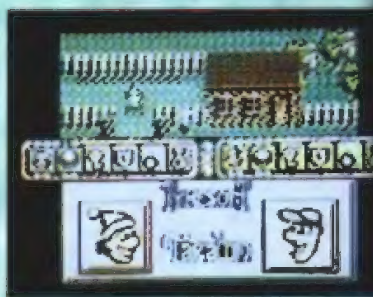
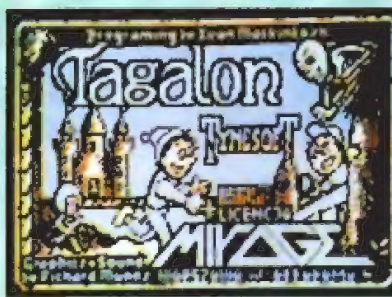
Po drodze można znaleźć pomocne przedmioty: klucze do otwierania drzwi, życiodajną okowitę w butelce oraz łarcze i bombę do neutralizacji rywala. Fanty umieszczone są w glinianych gamuszkach, ale naraz można nieść nie więcej niż jeden.

Gra ma dwa tryby: snobistyczny (jeden gracz przeciwko komputerowi) i towarzyski (dwóch graczy przeciwko sobie). Ale tylko wyjątkowe snyby będą w stanie dać sobie radę w pierwszym trybie, zaś

drugi jest praktycznie jedyną możliwością obejrzenia zakończenia gry.

John Zabiłaka

Dystrybutor: Mirage



TYNESOFT'91
ATARI XL/XE
ZREČNOŚCIOWA
90% 85% 85%
Cena w tyt. z podatku VAT



Romulus i Remus przewracają się w grobie, co zrobiło się z ich Rzymu.



Neron był jednym z cesarzy Rzymu. Opracował m.in. unikalną technologię produkcji latarni ulicznych z wisielców. Rozpalony swoją pomysłowością, na koniec puścił z dymem kolebkę kultury śródziemnomorskiej. Wdzięczni Rzymianie zamiast wziąć przykład z Brutusa i wbić władcy w pierś zgrabny sztylet, postanowili zalać sprawę cudzymi rękami.

Biedny najęty eunuch miał kłopoty z realizacją zapędów praworządnych obywateli. Pałac imperatora okazał się warownią, w której na intruza czekały śmiertelne niebezpieczeństwa. Nie wiadomo, jak Neron był w stanie bezpiecznie poruszać się po tym pałacu.

Na przebycie wszystkich komnat nie wystarczy jedno podejście. Do rezydencji Nerona można się dostać tylko przez podziemia, bo

inne drogi są odcięte. Energia bohatera spada w zaskakującym tempie po zetknięciu z ostrymi prętami i palacymi się kagankami. Rozgrywka jest naprawdę trudna i wymaga wyjątkowej precyzji ruchów.

NERON ma przyzwrotną grafikę i denerwującą, jazgotliwą muzykę. Bohaterski eunuch wygląda jak Czerwony Kapturek w zielonym wdzianku, ale to mu wcale nie przeszkadza. Gra po skróceniu potencjometru głośności do minimum okazuje się interesująca, a ukończenie jej z sukcesem nie jest zadaniem trywialnym.

John Zabiłaka

NERON

L.K. AVALON'94
ATARI XL/XE
ZREČNOŚCIOWA
80% 65% 85%
Cena w tyt. z podatku VAT

NOBBY THE AARDVARK



NOBBY THE AARDVARK jest platformówko-przygodówką firmy THALAMUS. Główny bohater to sympatyczny, acz łakomy, mrówkojad Nobby. Jak łatwo się domyślić, jego głównym przysmakiem są duże i tłuste mrówki.

Pewnego słonecznego dnia mrówka zbudowała swój kopiec tuż przed wejściem do groty, która służyła za mieszkanie dla naszego bo-

hatera. „Cóż to za gratka!” pomyślał Nobby i wyruszył na polowanie. Nie musiał czekać długo na pierwszą zdobycz. Smakowicie wyglądająca mrówka sama wpadła w jego łapy.

– Hej, kochana, trałłaś w samą porę na lunch – stwierdził Nobby.

– Nie rób tego przyjacielu – odpowiada mrówka – nie wiesz, że ja jestem trująca?

– Nie dla mnie takie bajeczki,

– Postuchaj, oszczędź mnie, a ja opowiem ci o pewnym miejscu, gdzie znajdziesz wiele smakowitych wielkich mrówek.

– Dobrze mróweczko, zdradź mi tą tajemnicę, a dożyjesz jeszcze do swoich następnych urodzin.

– Ta kraina nazywa się Antiopia, tam musisz się udać.

– Ha, czuję, że wyruszą na tychmiast!

Nie wiedział jednak nasz bohater, jak trudna i pełna niebezpieczeństw będzie to droga. Na początku karkołomna przeprawa przez góry po wąskich ścieżkach. Dodatkowo wszędzie pełno krążących sępów. Ale jest na nie sposób, trzeba znaleźć kopiec mrówek i wypić znajdujący się w nim kwas mrówkowy. Można wtedy płuć do wszystkich wrogów nastawionych stworzeń. Nobby musi dotrzeć na sam szczyt góry, gdzie czeka na niego drezyna kolejowa. Nigdy nie musi dojechać do końca toru, gdzie przesiadnie się do latającego środka lokomocji – balonu. Aby jednak drezyna chciała ruszyć, należy jeszcze znaleźć pojemnik z olejem do posmarowania żarzewia-

tego mechanizmu napędowego. Pojemnik został porzucony gdzieś w górach. Teraz pozostaje już tylko szybka jazda drezyną, na tyle szybka, aby staranować stojące na torze przeszkody. No i te wszechobecne sępy...

Przesiadając się do balonu Nobby nie wiedział, że mieszkające tu pszczoły, psiejki i mrówki za wszelką cenę próbują przedziurawić powłokę balonu, rzucając w nią czym tylko się da. Na obronę są worki z gazem obojętnym, ale naderżę postarać się o wyrzucenie rakiet samonaprowadzających, porzuconą w jednym ze ślepych korytarzy.

W pewnym momencie przylatuje wielki sęp, który robi tak dużą dziurę w balonie, że nie da się jej już zalepić i mrówkojad wpada do wody, gdzie musi szybko dotrzeć na samo dno – tam czeka już łódź podwodna. Lecz tu ubywa bardzo szybko, a ośmiornice tylko czekają, aby złapać coś na

obiad.

Nobby popłynął łodzią aż do zatopionego miasta. Na wszystkich, którzy usiłowali mu przeszkodzić użył torped. Wędrówka po mieście też nie należała do najprostszych, gdyż wszędzie czaiły się mumie, potwory i inne stwory. Na koniec czekała na niego rakietka, którą poleciał na sam Księżyc.

Tam musiał znaleźć wejście do bazy, a w samej bazie klucz oraz wejście do kopalni. Bazę zamieszkiwały różne dziwne stwory, a na ścianach porozmieszczane były automatyczne działka. Ostatni etap wędrówki to zamieszkanie przez nietoperze stara kopalnia, wagonikiem do przewozu węgla mrówkojad przejechał całą długość toru. Tor był w wielu miejscach poprzerywany, od czasu do czasu jakiś wielki głaz staczał się wprost na głowę.

Gdy Nobby dotarł do końca toru, zobaczył wejście do celu swej podróży, krainy Antiopia. Zabrał się więc do wielkiego polowania na ogromne ilości smakowitych mrówek. I tu czekała go największa niespodzianka tej pięknej krainy. A jaka? Hmm, nie mogę wam powiedzieć, drogie mrówkojady, bo zrobiłoby się nam za ciasno.

Orin



THALAMUS'93

Commodore

PRZYGODOWA

80% 75% 95%

Cena w tym zawiera VAT

SUPER SPORTS CHALLENGE

Jest to zestaw pięciu symulacji sportowych, w skład którego wchodzi: bilard, wrestling, wyścigi Formuły 1, wyścigi żużlowe oraz piłka nożna.

CUE BOY

Jest to jedna z lepszych gier symulujących bilard na C-64. Możemy rozegrać prawdziwy mecz w bilarda z przeciwnikiem sterowanym przez komputer lub z drugim graczem. Istnieje także możliwość wyboru stopnia trudności i umiejętności gracza. W menu możemy wybrać ilość rund w grze, ustalić czy naszym przeciwnikiem ma być komputer czy drugi gracz, a nawet wybrać kolor stołu, na którym będziemy grali. Masz do wyboru czterech komputerowych przeciwników takich jak: Czarny Billy, Ted Tajfun, Alex Przysójniak i Szalony Harry. Uważaj szczególnie na Billy'ego i Alex'a, to grube ryby.

W grze, na górze ekranu znajduje się pięć ikon, z pomocą których sterujemy kulką. Po ustawieniu białej kuli wskazamy FIRE i ustawiamy celownik. Kolejne wciśnięcie FIRE spowoduje wejście do ikon. Możemy teraz wrócić na stół (pierwsza ikona), ustawić miejsce na kulę, w które chcemy uderzyć (druga ikona), zwiększyć lub zmniejszyć siłę uderzenia (trzecia ikona), rozpo-

znąć grę od nowa (czwarta ikona) lub wrócić do menu (ostatnia ikona). Żeby uderzyć kulem w kulę, ustal najpierw siłę uderzenia (góra, dół) i wciśnij FIRE. Wszystkie te operacje można najlepiej wypróbować w opcji (PRACTISE).

SLICKS

SLICKS to wspaniałe wyścigi Formuły 1. Masz możliwość rywalizacji koło w koło z najlepszymi na świecie kierowcami wyścigów Grand Prix lub ścigać się z kolegą, niekoniecznie zawodowym kierowcą. Możesz nie opuszczając swojego pokąju, cieszyć się jazdą takim wozami jak: McLaren, Williams, Ferrari, Benetton, Ford, Lotus czy Brabham; poznać wszystkie najświeższe tory poczynając od ulic Monte Carlo po superszybkie proste w Brazylii. Pełna realność wyścigów, eliminacja (walczyć o pozycję startową) i ciągła walka na fascynujących torach.

1st DIVISION MANAGER

Grając w tę grę możesz zrealizować marzenia posiadania drużyny piłkarskiej. W twoim zasięgu jest praktycznie wszystko: Puchar Anglii, liga, Superliga. Możesz układać plany treningowe i taktyczne, przeprowadzać transfery, układać różne strategię.

Na początku wybierz drużynę, którą chciałbyś poprowadzić. Akcja gry rozgrywa się w biurze klubu. Siedząc wygodnie w fotelu możesz korzystać z telefonu, komputera czy usług sekretarki. Przy użyciu kursora wybierasz odpowiednie opcje. Reszta, jak w życiu, należy śledzić informacje pojawiające się na ekranie i podejmować odpowiednie decyzje. Kontroluj wiadomości i komentarze z meczy, mogą okazać się bardzo pożyteczne. Sprawdzaj konto bankowe, nawet wolne transfery wymagają płacenia poborów.

INTERNATIONAL SPEEDWAY

Otwierasz przepustnicę, słychać ryk silników, przygotuj się do akcji, spróbuj wydobyc z 200 cm³ maksimum mocy. Masz okazję uczestniczyć w super symulacji wyścigów żużlowych.

Najpierw należy wprowadzić wszelkie informacje początkowe. Następnie, po wystrale, następuje start do wyścigu. Postaraj się jechać najszybciej jak tylko potrafisz. Pamiętaj jednak o specyfice żuźla, prowadzenie motoru jest zupełnie inne niż na drodze. Należy w odpowiedni sposób zamykać i otwierać zakręty, kontrolować możliwość natychmiastowego przyspieszenia po wyjściu z wirazu.

Pamiętaj, żeby utrzymywać właściwy tor jazdy, nie popielniaj fałszarów, ostrożnie operuj przepustnicą przy otwieraniu zakrętów.

WRESTLING SUPERSTARS

Według reklamy jest to najlepsza symulacja wrestlingu po tej stronie Atlantyku. I rzeczywiście, gra ta jest całkiem dobrze zrobioną symulacją walki na ringu. Przypomina ona nieco inną grę tego typu pl. WWF WRESTLEMANIA, jednak jest od niej trochę trudniejsza. Mamy możliwość sterowania postaciami największych gwiazd tego sportu. Gracze posiadają całkiem pokaźny wybór ciosów. Oprócz zwykłych kopnięć czy uderzeń możemy też odbijać się od lin, wspinać się na nie i skakać na deski, siłować się (joystick lewo - prawo), rzucać przeciwnikiem. W sumie jest to całkiem dobra gra dla miłośników mocnych wrażeń.

Dystrybutor: Mirage

Harti

CODEMASTERS'90-93

Commodore
kaseta

SPORTOWA

80% 70% 80%

Cena w tym zawiera VAT



SPLITTER

SPLITTER po polsku oznacza „rozłamywacz”. Nie jest to raczej tytuł właściwy dla tej gry, bardziej by pasowało np. PUZZLE lub bardziej swojsko UKŁADANKA.

Czym jest ta gra? To właśnie typowa układanka, będąca klasyczną grą logiczną. Na początku komputer wyświetla obrazek, który następnie należy ułożyć z podsuwanych przez komputer elementów. Za pomocą joysticka można sobie wy-

brać element, który chcesz umieścić na planszy, wskazując go w specjalnie wydzielonym oknie. Oczywiście jest to uzależnione czasowo, z boku ekranu masz licznik, który w szybkim tempie zmierza do zera.

Każdy z elementów pokazuje się na dole ekranu, a za pomocą joysticka należy umieścić go we właściwym miejscu na ekranie. Jeżeli to się nie uda, dany kawałek wylatuje w powie-

trze, co zabiera trochę cennego czasu oraz niszczy część rysunku. Jeżeli w wydzielonym czasie uda się złożyć cały obrazek, to komputer pokazuje nowy, który znowu trzeba ułożyć.

Grę napisała polska grupa NEBULA, a wydała ją firma L.K. AVALON. To co warto jest pochwaleć w tej grze, to niewątpliwie jej czynnik rozwijający pamięć wzrokową. Aby ułożyć kilka obrazków trzeba naprawdę nieźle zaangażować szare komórki, aby wyrobić się w przepisowym czasie. Nie do-



pogardzenia jest też grafika. Jak na Commodore 64 jest naprawdę niezła.

Orin

AVALON'94

Commodore

LOGICZNA

85%

75%

85%

Cena w tys. złotych VAT



COSMIC SPACEHEAD ma dwie najważniejsze cechy przygodówek firmowanych przez CODEMASTERS: mózgu zbytnio wysilać nie trzeba, a jednak grę skończyć jest bardzo trudno. Dzielę się tak za sprawą dużej ilości fragmentów zręcznościowych, które swoją prostotą mogą doprowadzić do szału.

PLANETA LINOLEUM

Znajdziesz się w swoim rodzinnym miasteczku – LINO. Weź pieniądze i kartę teleportacyjną. Takich kart znajdziesz w grze jeszcze kilka. Służą one do przenoszenia się do miast, z których zostały wzięte. Po takiej podróży nasz bohater zdobywa jakieś dodatkowe zdolności na przykład więcej siły.

Udaj się do CAPE CARNIVAL. Wrzucić monetę do „jednorękiego bandyty”, a wygrasz okrągłą sumkę. Porozmawiaj też z gościem w okienku. Nie masz niesłaby prawa jazdy, ale na pocieszenie otrzymasz balonik. Odwiedź teraz pocztę. Zrób sobie kilka zdjęć, kup kopertę i znaczek, wyrob paszport, a gotowy już list wrzucić do skrzynki. Pogadaj też z facetem siedzącym w biurze rzeczy znalezionych. Za śmieszny wygląd otrzymasz tylko książkę z dowcipami, a na przyrząd naprawdzający rakietę musisz jeszcze trochę poczekać.

Nie zaintrygowała cię ta maszyna stojąca przy drzwiach? Poświęć jednego linololara, a dostaniesz... proch strzelniczy! Idź na południe, pokaz paszport i leć nad rzekę. Weź zmirozoną cukier i udaj się do potworka (na prawo od miasteczka LINO). Daj mu balonik, który uniesie go do góry i zrobi przejście. Dalej napotkasz zimne jezioro. Gdyby je tak jeszcze trochę ochłodzić (np. zmirozoną cukier), to zrobiłoby się lodowisko i można by bezpiecznie przejść na drugą stronę.

Z miast DODGEY i FORMICA zabierz karty teleportacyjne, a następnie wygraj kolejną kasę w CAPE CARNIVAL. Teraz przenies się do DODGEY, weź zaliczkę do wanny i używając kolejnej karty udaj się do FORMICA CITY. Zauważ, że podczas tej podróży rozmnożyłeś się (???). No cóż, ten przykry wypadek trzeba jednak jakoś wykorzy-



stać. Stań jednym osobnikiem na jednym przycisku, drugim na następnym i proszę – zaporą słosowana. W chwilę później twój sobowtór zniknie.

Wróć nad rzekę, zatkać warne, przepłynij na drugą stronę i weź deskę surfingową. Idąc dalej w prawo dojdiesz do DODGEY od drugiej strony. Tym razem będzie tu stał jakiś typek, który oferuje ci lewe prawo jazdy. Ponieważ potrzebujesz czegoś takiego, kup jedno i leć nad morze. Przepłynij na desce surfingowej.

Do LINOGRADU nie zostaniesz wpuszczony bez wizy. Zabierz więc tylko lont i wróć na swój brzeg, potem na pocztę. Tam już czeka na ciebie list. Jak wynika z jego treści, masz się udać



COSMIC SPACEHEAD

do CAPE CARNIVAL. Zanim to jednak uczynisz, przenies się skądś do LINO – będziesz świecił jak żaróweczka. Teraz możesz już wejść do tunelu, który prowadzi do LINOGRADU.

Kiedy już się tam znajdziesz, odwiedź najpierw jaskinię i weź zapalkę. Wróć na pocztę i jeszcze raz poproś o urządzenie naprawdzające. Ponieważ masz już wszystko co potrzebne do zrobienia bomby, otrzymasz ten przyrząd. Natychmiast przyłącz go do rakiety razem z lontem i prochem. Po odpaleniu rakiety rozwalisz ścianę, która do tej pory blokowała przejście. Znajdziesz więc kartę teleportacyjną i wróć do CAPE CARNIVAL. Wygraj następne pieniądze, a potem spróbuj szczęścia w wysiugu o bezpłatną podróż na planetę DETROITICA. Z biletem autobusowym w rękę przenies się teleportem do LINOGRADU.

CODEMASTERS'93

Commodore

1MB AMIGA

PC: VGA

PRZYGODOWA

75%

75%

80%

Cena w tys. złotych VAT

Idź w prawo i przeskocz przepaść, a potem weź ostatnią już kartę i skorzystaj z niej bezwzględnie. Od razu wskocz na piętro do sklepu i kup aparat fotograficzny, aby robić zdjęcia na Ziemi. Teraz możesz już iść do autobusu.

PLANETA DETROITICA

Gdy znajdziesz się w recepcji, przejdź przez drzwi z napisem „Tylko dla personelu”. Idź jak najdalej możesz pomiędzy pracującymi maszynami. W końcu zostaniesz zestrzelony, ale wypadniesz na zewnątrz razem z kluczem do komputera. Użyj więc go natychmiast i wprowadź kod zatrzymujący pracę robotów. Teraz już bez przeszkód przejdź do generatora mocy, a potem w prawo.

Biegnij jak najszybciej do pokoju dla pracowników. Otwórz drzwi i wypuść uwięzioną kadrę robotniczą. W nagrodę jeden z nich poleci ci zmykać jego pojazd kosmiczny. Pędź więc na parking, wsiadaj do gruchota i w drogę.

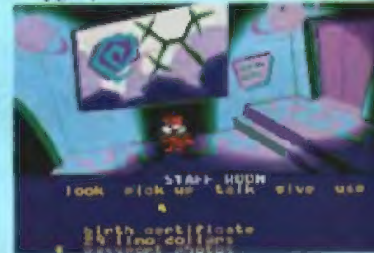
STACJA BENZYNOWA

Z powodu braku odpowiedniej waluty, nie możesz nabrać paliwa. Pieniądże chodzą (!!!) za drzwiami nr 1, ale daleka do nich droga. Najpierw z 4 weź drabinę, potem z 2 trampolinę, z 5 most, z 6 pompkę, a z 3 pudełko. Dopiero teraz możesz wziąć trochę forsy i zatankować. Z pełnym bakiem już bezpiecznie dotrzesz na Ziemię.

Ramse



Przygody Wilezka...



... na dzikim Kosmosie, PC



KGB NEWS

KOLOROWY
GROŃ
BIULETYN

**BARDZO TANI
SPECJALNY
DODATEK DO
SECRET SERVICE**

**PARAMILITARNY
MAGAZYN DLA
WOJOWNIKÓW**

Commodore swoje, *a Amiga swoje*

Firma Commodore powstała w 1958 roku w Kanadzie. Na początku swojej działalności produkowała maszyny do pisania, kalkulatory i inny sprzęt biurowy.

Szefowie firmy szybko zorientowali się, iż w sferze biur potrzebna jest maszyna licząca o znacznie rozwiniętych możliwościach. Tak powstał jeden z pierwszych komputerów biurowych o nazwie PET (Personal Electronic Transactor, zdjęcie na str. 48), który w tamtych czasach doskonale się sprzedawał. Potem przyszła pora na VIC – jeden z pierw-

szych komputerów domowych, a parę lat później na C64, który był pierwszym komputerem domowym z prawdziwego zdarzenia. C64 produkowany był nawet po zastopowaniu linii Commodore, a to dzięki licencji sprzedanej skośnockim.

Następnym krokiem Commodore była próba wprowadzenia na rynek komputera C+4, jako następny

C64. Komputer ten jednak o mały włos nie doprowadził Commodore do ruiny.

W 1986 roku Commodore kupił od mało znanej firmy projekt AMIGI. Szybko wypuszczono model Amiga 1000 z 256 KB RAM, początkowo na rynek amerykański.

czytaj na str. 12



W NUMERZE

INTEL OUTSIDE

relacja z party w Stodole

str. 11, 13

TANKS!

spojrzenie z drugiej strony frontu

str. 13

PAGAN

jak zostać doskonałym Paganinem

str. 14

HELP!

Pocziwa Galina do usług...

str. 16

KUPON POCZTOWY

prenumerata i archiwalia

str. 17

ZGRED'o-rama

str. 18

SUPER SUPERY

str. 51

SAVEGAMER

Wielebny Kostia Jamow przy mównicy

str. 52

ZAPOWIEDZI

str. 54

TIPS & TRICKS

str. 56

INTEL OUTSIDE PARTY

11 i 12 sierpnia w klubie STODOŁA w Warszawie odbywał się kolejny ogólnopolski zlot użytkowników komputerów AMIGA, pod nazwą INTEL OUTSIDE PARTY I. Organizatorami były grupy MYSTIC i UNION. Party trwało NON-STOP od czwartku rano do piątku po południu.

Przybyło ponad czterystu użytkowników AMIGI z całej Polski. Na party odbyło się kilka konkursów, np. DEMO COMPO, GRAFIX COMPO, MUSIC COMPO. Najlepszy poziom prezentował konkurs grafik, na który zostały zgłoszone naprawdę znakomite prace.

Pod względem organizacyjnym party było przygotowane niemal wzorowo. Klub Stodola zapewnił bar z piwem i gorącymi posiłkami, miejsce do spania dla zmęczonych i dobre nagłośnienie sali. Na dwóch telebimach wyświetlane były informacje, terminy konkursów i animacje stworzone oczywiście na komputerach AMIGA.

relacja naszych reporterów na str. 13



rys. Marcin KACPER Kacprzak

W SECRET SERVICE opisane były dotąd następujące gry na Amigę:

TYTUŁ GRY	numer SS	uwagi
1889	10	+
688 Attack Sub	13	+
A-10 Tank Killer	7	+
A Train	6	+
Alchemist	6	+
Alien Breed 2	15	+AGA
Ancient Art of War in the Skies 2	1	+
Another World	1	+
A V8B Hammer Assault	12	+
Beneath a Steel Sky	13	+
Birds of Prey	4	+
Black Crypt	12	+
Blot	8	+
Blue and Gray	10	+
Body Blows	6	+
Body Blows Galactic	13	+
Butch & Son	12	+
Buggy Boy	11	+
Calaver	9	+
Carson Fodder	11	+
Castle of Dr. Brain	1	+
Castles 2	3	+AGA
Civilization	12	+AGA
Combat Air Patrol	8	+
Cruise for the Corps	8	+
Crystal Kingdom Druzy	13	+
Curse of Enchantia	13	+
Darkseed	8	+
Detonator	6	+
Duzy-Prince of Yodafoli	13	+
Duzy	9	+
Duzy 2	7	+
Dyna Blaster	12	+
Entity	15	+
Epic	4	+
Fantasy World Duzy	10	+
Fire & Ice	10	+
Flashback	7	+
Formula One	12	+
Fronier	12	+
Fury of the Fumes	4	+
Future Wars	13	+
Gear Works	11	+
Global Domination	11	+
Global Effect	4	+
Goblins 3	10	+
Gods	13	+
Golden Axe	11	+
Gunship	1	+
Gunship 2000	1	+
Hare Raising Havoc	1	+
Hapoon	9	+
Heart of China	9	+
Heimdal	10	+
Hired Gun	2	+
History Lane	1	+
Home Alone	1	+
Indiana Jones 4	14	+
Indiana Jones 500	14	+
Innocent Until Caught	10	+
James Pond 2	7	+AGA
Jurassic Park	8	+AGA
Kung Maker	12	+
King's Quest 6	4	+
Knightmare	8	+
Kult	6	+
Kwik Smut Dizzy	7	+
Nymphia	6	+
Lamborghini	13	+
Laser Squad	8	+
Leisure Suit Larry	1	+
Lemmings 2	2	+
Lethal Weapon	2	+
Lothar Mathias	15	+
Lotus 3	9	+
Laure of the Temptress	5	+
Lowes - ostatnie starcie	10	+
Magic Pockets	13	+
Metal Mutant	3	+
Millennium	6	+
Moonstone	1	+
Mortal Kombat	12	+
Nacky Boom	13	+
Patruiser	8	+
Perfoot General	2	+
Proball Drenus	13	+AGA
Rampart	12	+
Rise of the Dragon	6	+
Robocop 3	8	+AGA
Rome AD 92	4	+
Secret of Monkey Island 2	15	+
Sensible Soccer	9	+
Settlers	11	+
Sherman M4	14	+
Sim City	11	+
Simon the Sorcerer	14	+AGA
Sink or Swim	11	+
Skudznarka	14	+AGA
Space Crusade	10	+
Space Hulk	12	+
Space Quest	3	+
Street Fighter 2	6	+
Strike Fleet	14	+
Strut Car Racer	13	+
Struts	4	+
Supremacy	11	+
Swry	11	+
Syndicate	4,5	+AGA
The Big 100	13	(90%)
The Low Vikings	9	+
Utopia	14	+
Vikings	5	+
War Works	7	+
Willy Beamah	1	+
Wings of Fury	6	+

Legenda:
+ poddawana wersji gry działa na A1200
- nie działa na A1200
AGA - dostępna jest specjalna wersja A1200
? nie wiadomo, czy można tę grę uruchomić na A1200. Na komputerach egzemplarzach A1200 sytuacja może być nieco inna.

Produkt ten nie wywołał jednak większej sensacji z powodu zamkniętej architektury. Dopiero w 1987 roku została wypuszczona Amiga 500 - komputer pomyślany jako domowy, oraz Amiga 2000 (MC68000) i 2500 (MC68020, MC68030), które zostały w pełni profesjonalnymi maszynami o otwartej architekturze. Amiga 500 dzięki swoim osiągom graficznym i muzycznym, sporej pamięci (512 KB) oraz niskiej cenie, robiła niesamowicie szybką karierę.

Czasz były dobre, o recesji nikt wtedy nie myślał. Commodore po uzbieraniu odpowiednich funduszy uruchomiła linię produkcyjną komputerów Commodore PC, nie przewidziano jednak, iż rynek PC zostanie szybko opanowany przez taniejsze składaki z Tajwanu czy Tajlandii. Sprzedaż szła najpierw dość dobrze (w 1991 roku Commodore PC posiadał 12% produkcji rynkowej PC w Europie), a potem wręcz fatalnie, firma jednak nie dawała za wygraną pchając fundusze w rynek PC.

W międzyczasie doszło do posunięć w dziale Amigi. Wypuszczono A500+ jako lepszy komputer w starej obudowie, to jednak nie podziałało na kupujących. W roku 1990 wypuszczono więc przyszłościowy model o symbolu A600, popełniając przy tym parę błędów, jak np: obcięcie klawiatury numerycznej, którą uznano za zbędną, dodano za to złącze kart krzemowych PCMCIA. Błąd klawiatury nie popełniono natomiast w droższych modelach A3000/3000UX/3000T, które uzyskały bardzo wysokie noty w piśmie dla PC - miesięczniku BYTE. Przez inne gazety model A3000 ochrzczony został nazwą rewolucyjnego i przyszłościowego w dziedzinie multimedialia.

Jeszcze wcześniej Commodore przewidując spopularyzowanie CD-ROM jako nośnika informacji wypuścił model CDTV (komputer multimedialny) wyposażony w czynniki płyt kompaktowych. Chodziło o integrację możliwości przetwarzania danych takich jak mowa, dźwięk, grafika i video. Niestety, posunięcie to, jak zwykle nie wsparte odpowiednią kampanią reklamową zakończyło się klęską - zainteresowanie wśród kupujących

było nikłe, a cena ACDTV spadła prawie dwukrotnie.

Wtedy przyszło najgorsze - recesja, która uderzyła w drobnych ciuclaczy. Mieli oni zachwiany tok myślenia, a to dzięki Commodore, który co roku rządził swoich potencjalnych klientów coraz to nowszymi modelami, obiecując iż ten właśnie będzie ostatni. Oglupieni klienci nie kupowali nowych komputerów tylko czekali na to, co też firma wymyśli za rok. Zyski zaczęły maleć, szybko więc usprawniono firmę Commodore dzieląc ją na pionery wewnętrzne: komputerów osobistych, sieci komputerowych, komputerów domowych oraz pion komputerów Amiga.

Żarty się skończyły, kiedy recesja okazała się największą od czasów zakończenia II Wojny Światowej. Commodore przejrzał na oczy i szybko pozbył się linii komputerów PC, zaś serwis i licencje na ich produkcję sprzedał firmie ACER. Koszty sprzedaży nie pokryły jednak kosztów zainwestowanych do tej pory w linię PC - trzeba się było jednak ratować. Z pomocą przyszedł Commodore UK (z Wielkiej Brytanii) - to tu w dziale badań w West Chester wyszły na światło dzienne i do hal produkcyjnych nowe maszyny: Amiga 1200 oraz Amiga 4000/30, które sprzedawały się doskonale. Rozwinięto więc produkcję poszerzając ją o ofertę Amigi 4000/40 oraz CD32. Komputery te mają doskonale możliwości graficzne (kości AGA), nie zostały jednak wyposażone w nowe układy 16-bitowego dźwięku (DSP).

Dla Amigi powstała wtedy nowa konkurencja, którą był ATARI FALCON o znacznie lepszych osiągnięciach. Rynek jak i marketing jednak zawiodły i Falcon powoli przestał być produkowany.

A co z Amigą? A1200, A4000 oraz CD32 zdobywały Europę i inne kontynenty. Temu ostatniemu jednak nie udało się zdobyć Ameryki (uderza 3DO), ani rynków dalekowschodnich (tam rządził NINTENDO oraz SEGA CD). Marketing Commodore po raz kolejny zawodził, dlaczego - bo go nigdy nie było. Szefowie firmy nigdy nie przywiązywali uwagi do reklamy Amigi, mieli nadzieję jechać na autorytecie komputerów oraz wierności klientów. Wierzyliście jednak pamiętali o firmie i zaczęli zgłaszać się po pieniądze. Commodore

re ogłosił plany restrukturyzacji przedsiębiorstwa, ograniczeń wydatków itd. Było już jednak za późno - dnia 29 kwietnia 1994 roku ogłosił upadłość ratując tym samym swój majątek i plany konstrukcyjne przed przejęciem przez wierzycieli i pozostawiając sobie swobodę wyboru przyszłego nabywcy firmy. Na stołach kreślarskich Commodore pozostały nie ukończone układy DSP oraz nowe chipy graficzne AAA, wiadomo też, iż ukończony został czynniki CD dla A1200. Nie zdążono jednak z wdrożeniem go do produkcji. Prawie natychmiast stanęła fabryka na Filipinach, zapasy jednak wystarczają jeszcze na długo.

Zadajmy sobie pytanie: kto jest zainteresowany kupnem Commodore, czy też produkowanych przez niego podzespołów? Przed nami stają trzy firmy: SONY, niemiecki BEATE USHE oraz koreański SAMSUNG. SONY ma mocną pozycję na rynku elektroniki, wspomagał konstruowanie i dostarczał części do CD32, nie jest jednak zainteresowany kupnem. Znany niemiecki koncern działający w przemyśle porno - BEATE USHE (powiązany i współpracujący z SAMSUNGEM) jest zainteresowany Commodore, a dokładniej chipami graficznymi, które pomogłyby zrealizować fantastyczny projekt o nazwie CYBERSEX. No i w końcu najbardziej poważny kontrahent - SAMSUNG (Commodore posiadało około 51% pakietu akcji tej firmy). Firma ta nie jest nowicjuszem w dziedzinie elektroniki użytkowej i komputerów. Nie wiem czy wiecie, ale to właśnie SAMSUNG pracował przy konstrukcji konsoli 3DO, czy też CD-i produkowanej przez PHILIPSA. Jeżeli Commodore zostanie kupiony przez SAMSUNGA, to może to oznaczać kilka bardziej poważnych rzeczy jak np: poprawienie marketingu AMIGI, czy też jej klonowanie.

Na koniec muszę przyznać (nie jestem okrutny), iż cieszę się z bankructwa Commodore, ponieważ trudno by było wyobrazić sobie tak dumny i nieprzemysłany sposób sprzedaży tak dobrych komputerów, jakimi jest seria AMIGI. Większość Amigowców komentuje upadek Commodore następująco: COMMODORE IS DEAD - LONG LIVE AMIGA!

Marcin Gutkiewicz

DESERT RATS i VULCAN

ikony sterowania grą

czołgi	czołgi	piechota	piechota	spadochroniarze	HQ	zmoty-zowana	jednostka	jednostka	jednostka
	Churchilla	zmoty-zowana				HQ	niezidentyfikowana	okopana	ufortyfikowana

INTEL OUTSIDE PARTY

c.d. ze str. 11

W przerwach między głównymi konkursami organizatorzy przeprowadzili kilka pomniejszych konkursów, np. COLA COMPO (kto szybciej wypije litr Coli), KLATA COMPO (walki panów na gołe klaty), czy też SCREAM COMPO (kto głośniejszy wykrzyknie YABBA-DABBA-DOOO). Po konkursie DEMO COMPO wystąpił polski zespół techno JAM ROSE, który rozegrał uczestników i porwał ich do tańca. Podczas ostatniej piosenki wystąpiła zaplanowana przez organizatorów niespodzianka: STRIP-TEASE w wykonaniu GINY. Potem przez całą noc aż do rana na telebeamach puszczone były horrory.

Udało nam się porozmawiać z jednym z głównych organizatorów PARTY, Mr ROOTEM z grupy UNION.

SS: Jesteś jednym z głównych organizatorów PARTY, skądinąd nam wiadomo, że PARTY było zapowiadane już dawno, ostateczny termin dopiero został poznany ok. 2 tygodnie temu. Co było tego powodem?

MrR: Pomyśl PARTY wpadł nam tuż po CEBICIE, z ideą wyszedł współorganizator - EASY RIDER, natomiast co do terminu to klub STODOLA miał w tym

czasie organizować inne imprezy. Oczywiście rozpowszechniliśmy pewne informacje, które można było potwierdzić tylko dokładną datą.

SS: Czy trudno było zorganizować sponsora?

MrR: Zajeło nam to około tygodnia, jednak udało się nam to zrobić, czego efektem jest właśnie to PARTY.

SS: Skąd nazwa INTEL OUTSIDE? MrR: Nas jako AMIGOWCÓW nieco irytuje wszechobecna obecność PC-ów, więc staraliśmy się trochę uprzykrzyć życie kloniarzom...

SS: Czy możliwe byłoby zorganizowanie w przyszłości PARTY multikomputerowego, np. C64, AMIGA i PCET, jest to ostatnio bardzo popularne na Zachodzie?

MrR: Jak najbardziej, nikt nie ma nic przeciw temu nawet z racji tego, że na takie party może ściągnąć trochę ludzi z Zachodu, a sama AMIGA i scena AMIGOWA nie czyni tego złotu wystarczająco popularnym. Zresztą mamy plany aby w przyszłym roku zorganizować jeszcze większe i wspanialsze PARTY.

SS: Co sądzisz o poziomie prac?

MrR: Produkcje nie są aż tak dobre jak na poprzednim, ale nie są złe i kilka DEMEK spokojnie moglibyśmy pokazać na jakimś zachodnim zlocie.

SS: Co sądzisz o polskiej scenie i jej przyszłości?

MrR: Jestem pozytywnie zdumiony widząc tyle nowych grup i ciesząc się, że coraz więcej ludzi stara się coś samemu stworzyć, a nie tylko ogląda cudze demo. Co do przyszłości to myślę, że za kilka lat każdy będzie mniej lub więcej związany ze sceną.

SS: Jaki jest twój stosunek, jako muzyka, do karty GRAVIS ULTRASOUND i 32-kanalowych modułów?

MrR: EXTRA! Słuchałem modułów - to szczerza opada. Oczywiście nie należy dyskredytować tu AMIGI, gdyż ludzie na tych mamych 4 kanałach potrafią robić naprawdę niesamowite rzeczy, ale na ogół oczekują już trochę więcej i bardzo byśmy chcieli, aby taki sprzęt i oprogramowanie były dostępne na AMIDZE.

SS: Czy myślisz że kiedyś AMIGOWA i PCETOWA scena w Polsce wreszcie się połączą tak jak jest obecnie na całym świecie?

MrR: Tak, będzie to możliwe gdy PCETOW-

CY przestaną myśleć że ich komputer jest najlepszy do każdej rzeczy, gdy okazywać trochę szacunku AMIDZE i odwrotnie.

SS: Dziękujemy za rozmowę.

Podsumowując, INTEL OUTSIDE PARTY I było udaną imprezą (poszło krzesel za 7.000.000) jednoczącą posiadaczy komputerów i dającą im możliwość zaprezentowania swojej twórczości szerszemu gronu. Z niecierpliwością czekamy na kolejne party, na którym (miejmy nadzieję) obejrzymy kilka kolejnych udanych prac, które będą mogły reprezentować nas na światowej scenie.

MarT & Koła / KTS



TANKS! Wargame Construction Set 2, nawiązując tytułem do starego, acz niedawno opisanego w SS '14 Wargame Construction Set z Atari XL i C-64. Gry te są do siebie tak podobne jak strzela z łuku do rakiety. O wiele więcej podobieństw zachodzi już między TANKS, a KampfGruppe Guderian (Atari XL). Patrząc na nie okiem krytyka, widać olbrzymi postęp w grafice i dźwiękach, zupełnie znikomy w zakresie sensu gry.

Stwierdzić trzeba jasno: TANKS to wspaniała zabawa, może nawet miejscami pouczająca. Rozmiar popelnionych w niej błędów stanowi dysqualifikację ją jednak jako symulację pola walki. Wystarczy tylko spojrzeć na listę plac, programista i projektant to ta sama osoba! Do zrobienia dobrej gry trzeba nie tylko dobrze programować, ale znać się też na technice, taktyce, historii, psychologii, topografii itd. Na jedną osobę to trochę za dużo.

1) MORALE. Amerykanie jak zwykle nie rozumieją znaczenia tego słowa. W grze TANKS współczynnik morale określa celność strzelania. Paranoja. Celność strzelania to WYSZKOLENIE, natomiast morale określa, brutalnie mówiąc, w którym momencie faceci zaczynają wiać.

2) PPK. Przeciwpancerne pociski kierowane są w tej grze bronią z piekła rodem. Celność 90% na całym zasięgu czyni wrażenie. Nie jest to jednak zgodne z prawdą.

PPK mogą być sterowane przewodowo, radiem lub wiązką laserową. Te pierwsze stosowano np. w Wojnie Izraelsko-Arabskiej. Gdy jakiś niedowidzony Arab odpalał swojego Saggera (PPK Malutka), izraelski dowódca czołgu zapamiętywał miejsce wystrzelenia (kupa dy-mu), następnie załoga jadła spokojnie koszerne śniadanie, potem ładowano do koszernej armaty koszerne ołankowy i rozminiano niekoszernego Araba na drobne. A pozbawiony sterowania PPK leciał na spotkanie z Mahometem.

W chwili obecnej także PPK sterowane radiem (np. Swingfire) zalicza się już do przestarzałych, ze względu na intensywną walkę radioelektroniczną i łatwość zagłuszenia sygnału sterującego. Nawet

4000 m, przebijają do 800 mm typowej stali, T-80U przystosowano do odpalania PPK Swir (ster. laserem, zasięg 4000 m, przebijają 650 mm typowej stali), a zmodyfikowane T-55 (wer. AM) do odpala-

TANKS!

spojrzenie z drugiej strony frontu

jednak przeciwko najnowszym PPK sterowanym laserowo, o dużej prędkości lotu, czołgi nie są bez szans. Współczesny czołg wyposażony jest bowiem w urządzenie ostrzegające o opromieniowaniu laserem. Daje to czas na odpalenie granatów dymnych, dodanie gazu i schowanie się za jakąś przeszkodą.

3) Radzieckie PPK. W grze można znaleźć jedynie AT-3 Sagger (PPK Malutka) i AT-4 Spigot (PPK Fagot). W tej chwili, używane są już znacznie nowsze PPK, np. na BMP-1 używany jest AT-5 (PPK Konkurs) a na BMP-3 już AT-10! (PPK Bastion). Jak widać nieważna rzeczywistość, ważne by Amerykanie wygrali.

4) Radzieckie czołgi. Widać wyraźnie, iż według autora gry, jest to złom, który nie wiadomo po co jeździ. Prędkość naszych tanków nie zawsze zgadza się z rzeczywistością, ale już zupełnie z sifitu wzięto ich zapas amunicji. Zobaczymy, Abrams przewozi 40 naboji, T-72 39 naboji, a T-80 42 naboje do armaty. Tymczasem parametry Ammo dla Abramsa wynosi 7 a dla ruskich 5! Czyżby Amerykanie szacowali, że 30-40% amunicji radzieckiej to niewypały??

5) O wiele bardziej stresującym błędem jest całkowite pominięcie faktu, iż część czołgów radzieckich jest przystosowana do wystrzeliwania z armaty przeciwpancernej pocisków kierowanych: T-64B, część T-72 i T-80 przystosowana jest do odpalania PPK Kobra (ster. radiem, zasięg

4000 m, przebijają 550 mm).

Prawdopodobnie gra budowana była dla odwrotzenia walk z II Wojny Światowej. Tam sprawdza się dość dobrze. Jednakże dla nowszych czasów niezbyt. Autor nie zauważył chyba, że współczesne czołgi może strzelać w czasie jazdy, bez zatrzymywania się! A jeśli przyjęto, że czołgi strzelają z postoju to czołgi radzieckie nie powinny dużo odstruszać celnością od zachodnich! Śmiesz takie sytuacje, gdy od jednego pocisku ginie cała drużyna piechoty (ok. 10 facetów). Denieruje, gdy po trafieniu jakiegoś BWP ginie także przewożony desant (obecnie BWP konstruuje się specjalnie tak by żołnierze desantu przeżyli zniszczenie wozu). Dziwne jest także, że gra uwzględnia tylko trafienia kończące się zniszczeniem czołgu. Próża pola walki jest banalna: po trafieniu pociskiem w przód wieży lub kadłuba, czołg traci urządzenia celownicze i musi się wycofać!

Trudno oprzeć się wrażeniu, że gra ma być peanem na cześć Abramsa M1A1. Aby podnieść swój ukończony czołg na odpowiednio wysoki piedestał, autor nie zawahał się sfałszować danych jego konkurentów, czy wręcz nie zauważać istnienia niektórych (np. francuskiego czołgu Leclerc). Szczególnie błado wypadają w grze czołgi byłego ZSRR. Jak porównasz w opcji Equipment, Abramsa z T-72

okazuje się, że ten ostatni może Abramsowi skoczyć..., a specjaliści szacują, iż z 1000 metrów pocisk z T-72 może już przebić czołowy pancerz M1A1 (w grze 1000 m to ok. 2 hexy), szacunki te powstały po wojnie z Irakiem, a na pewno nie sprzedaliśmy tam tych najlepszych! W chwili obecnej czołgi ex-radzieckie są faktycznie przestarzałe, a szczególnie słabe w działaniach nocnych, ale projektant gry zrobił je jeszcze słabsze niż są. Zapewne w celu poprawy własnego samopoczucia.

Tankist iz krasnoj armii Witla Krugloj

		11		
16	F	1	A	12
E	6		2	B
	5	G	3	
15	D	4	C	13
		14		

- 1- 6 i 11-16 - sztuczki
- A - SCENARIO ENVIRONMENT - parametry scenariusza
- B - SCENARIO REPORT - informacje dotyczące aktualnej gry: opcje, wyniki itp.
- C - UNDO
- D - pokazuje na mapie siatkę hexów
- E - wyświetla duże sylwetki jednostek
- F - pokazuje mapę bez jednostek (sam teren)
- G - zmniejszenie skali mapy

EDITOR

- A.C.G. - j.w.
- B - zmiana trybu pracy edytora
- D - automatyczne wypełnianie
- E - automatyczne wygładzanie konturów
- F - automatyczne układanie wybranego rodzaju terenu między wybranymi punktami

Na początek o orientacji: prawy górny róg ekranu to północ w opisie, lewy górny to zachód itd.

ULTIMA 8 zawiera wiele elementów zręcznościowych. Trzeba będzie skakać po występach skalnych i platformach. Skoki niestety często należy wykonywać z idealną dokładnością. Konieczne jest zatem BARDZO częste nagrywanie gry na dysk, mimo, że ten proces trwa około minuty.

Z większością potworów nie trzeba i wręcz nie należy walczyć. Poruszaj się biegiem, nie wdając się w zbędne awantury. Jeszcze bardzo ważna informacja: niekiedy zdołasz uwolnić się od czekającej na ciebie brygady przeciwników poprzez wycofanie się i ponowny powrót w to samo miejsce – już ich tam nie będzie! To się bardzo przyda.

Złodziejstwo, mimo że naganne moralnie, jest w przypadku tej gry wskazane. W Tenebrae penetruj wszystkie domy, skrzętnie przeszukując jasnobrązowe miski, beczki, szkatuły i kufty. Gdy właściciel znajduje się w tym samym pokoju, złodziejski proceder nie ujdzie na sucho – błyskawicznie zostanie zawzwany pilnujący miejskiego porządku mag, który po krótkim przesłuchaniu wyptuje z ciebie wnętrzności. Ale gdy właściciel przebywa w innej części domu albo jeśli w ogóle jest nieobecny, wtedy bierz wszystko. Kowala na przykład obrabowuje się śpiąc w drugim pokoju aż do momentu, gdy właściciel wyjdzie z domostwa.

W większości domów znajdują się przełączniki (switch), umieszczone na ścianach. Uruchamiają one tajne przejścia, lecz czasami potrzeba niechliho wysilić wzrok, żeby je dojrzeć. Sporo kluczy do kufrów ukrytych jest też pod leżącymi na stołach przedmiotami.

Wszystkie ważniejsze budowle posiadają złote wywieszki (PLAQUE) z oznaczeniami.

Konwersując z postaciami wykrzystuj wszystkie możliwe dialogi. Jeśli chcesz się wczuć w bajeczny klimat tej gry, czytaj znalezione książki opowiadające o historii Paganu.

Żeby otworzyć drzwi kluczem posiadanym w inwentarzu (klawisz I) trzeba lewym przyciskiem myszy dwukrotnie na nim kliknąć a następnie wskazać drzwi. Potem dwukrotnie kliknięcie na drzwiach załatwi sprawę.

Warto w centrum Tenebrae zrobić sobie magazyn przedmiotów i znosić tu wszystkie składniki czarów, napoje, broń.

CZARY

Możliwość stosowania czarów Nekromantów pojawia się chronologicznie najwcześniej w grze. Sposób ich przygotowania nie jest trudny. Potrzebne będą jedynie KEY OF CARETAKER oraz miszek (SACK),

w którym umieszcza się składniki. Następnie trzeba KEY OF CARETAKER dwukrotnie kliknąć na miszku, by mieć gotowy czar. Ze składnikami jest kłopot, nie zawsze ma się ich tyle, ile potrzeba. Sporo znajdziesz u Vividosa, także w zachodniej części Tenebrae. Ale gdy dotrzesz do Kamiennej Zatoki, będziesz mógł wyprodukować sobie czarów, ile dusza zapagnie. Wszystkie składniki są tam dostępne na miejscu.

wal będzie nazywał je inaczej (chain, pointing hand itd). Po uaktywnieniu fokusów na Ołtarzu zaklęcia nabędą prawdziwych nazw. Warto sporządzić wszystkie osiem zaklęć. Natomiast, posiadanie niżej podanych jest po prostu konieczne do skończenia gry.

AERIAL SERVANT – pozwala przyciągnąć w pobliże obiekt znajdujący się poza zasięgiem rąk Avatara.

PAGAN

ULTIMA 8 jest grą wspaniałą, z pewnością godną szerszego polecenia. Dlatego przedstawiam suplement do opisu, zapoznający początkujących z tym wszystkim, co pozwoli przeżyć w pełnym niebezpieczeństwie Paganie. Oczywiście nic nie zaszkodzi, jeśli stare wygi też rzucą okiem na poniższy tekst.

CALL QUAKE (blackmoor, blood, bone shards, wood). Ziemia zaczyna drżeć w posadach, ale wymiernych efektów tej działalności w zasadzie brak.

CREATE GOLEM (blackmoor, blood, bone shards, dirt, wood). Czar trzeba użyć na brązowych pokładach błota, zrodzony zostaje kolos, będący w stanie otwierać drzwi a także usuwać przeszkody. Uważaj jednak na niego, bo zwierzę jest głupie i potrafi trawować.

DEATH SPEAK (blood, bone shards). Potrzebny do rozmowy z Nekromantami.

GRANT PEACE (blackmoor, executioner's hood). Bezlitośnie pacyfikuje wszystkich znajdujących się w pobliżu umarłych. Zawsze warto mieć przy sobie choć jeden egzemplarz Grant Peace.

MASK OF DEATH (executioner's hood, wood). Pozoruje śmierć rzucającego ten czar, mało przydatny.

OPEN GROUND (blackmoor, blood). Przydaje się w grze trzykrotnie, dokładne instrukcje w opisie.

ROCK FLESH (dirt, wood). Rzucający czar staje się twardy jak skała. Godzien stosowania tylko w jednym miejscu.

SUMMON DEAD (blood, bone shards, wood). Przywołuje na ziemię wojownika, który na twój rozkaz atakuje przeciwników. Wojownik po tym jak załatwi sprawę z przeciwnikami, zabiera się za ciebie. Dlatego – uważa.

WITHSTAND DEATH (blackmoor, dirt, wood). Pozwala jeden jedyny raz powrócić zza grobu.

Gdy dotrzesz na wyspę Argentrock, po wizycie u Theurgistów zdołasz stosować możliwość używania zaklęć Tytana wiatru Stratos. Są to głównie czary ułatwiające przemieszczanie, oraz regenerację sił. Po oddaniu Korickowi brył srebra dostaniesz propozycję przygotowania ośmiu z nich. Nie przejmuj się, że ko-

AIR WALK – skok Avatara ulega wydłużeniu. Otrzymuje się to zaklęcie później, od Stratos.

FADE FROM SIGHT – daje niewidzialność aż do ponownego użycia tego zaklęcia. Niemal niezbędny w Fortecy Obsidian.

HEAR TRUTH – rzucający te zaklęcie czyta w myślach rozmówcy.

REVEAL – rozproszenie magii, okrywającej swym pierścieniem jakiś przedmiot.

RESTORATION – przywraca siły vitalne, możliwy do stosowania zarówno na sobie jak i na innych.

Po wizycie u czarowników w Turcii Demona, dochodzi możliwość przygotowywania nowych czarów. Do ich wykonania potrzebny jest pentagram, zapas czerwonych i czarnych świec, fokus oraz oczywiście odpowiednie składniki. Fokus nazywa się różdżką, pręt albo znak magiczny, który trzeba umieścić w centrum pentagramu. Natomiast orientacja na pentagramie jest następująca: wierzchołek połączony na dole ekranu to Aphelion, na lewo od niego znajduje się Mesostel Ze, zaś wierzchołek na prawo do Apheliona nazywa się Mesostel Pa. Dwa pozostałe wierzchołki to (od lewej) Perivolcan Ze i Perivolcan Pa.

Po rozmieszczeniu czerwonych świec w odpowiednich wierzchołkach pentagramu (w pozostałych muszą znajdować się czarne) rozmieszcza się składniki we wskazanych miejscach. Potem wystarczy zapalić świecę i dwukrotnie kliknąć na pentagramie. Avatar ukleśnie wypowiadając zaklęcie. Jeżeli wtedy powie: „something's wrong”, oznacza to, że składniki nie są ułożone dokładnie. Jeśli nie chce w ogóle ukleśnieć, jawny to znak, że źle dobrano świecę albo składniki.

Ten fragment rozgrywki jest bardzo nieprzyjemny. Składniki muszą leżeć na pentagramie we właściwym położeniu co do pixela. Podczas pierw-

szej wizyty u Bane można podpatrzyć, jak przynajmniej część z nich powinna być umiejscowiona. Lecz mimo tego pobawisz się przy tym dłuższy czas.

Podaję tylko najważniejsze czary z tej serii. Będą one potrzebne bezpośrednio, dlatego warto mieć gotowy przepis przed oczami. Poza tym wszystkie recepty znajdziesz w Hall of Sorcerers.

ARMOR OF FLAMES – czerwone świece na obu Perivolcanach i na

Mesostelu Ze. Obsidian przy obu Perivolcanach, brimstone przy Mesostelu Ze, iron przy Aphelionie, ash przy Mesostelu Pa.

BANISH DAEMON – tylko jedna czarna świeca – na Mesostelu Pa. Iron przy obu Perivolcanach, pumice przy Mesostelu Ze, demon bone przy Aphelionie, ash przy Mesostelu Pa.

ENDURE HEAT – czerwone świece na obu Perivolcanach. Obsidian przy obu Perivolcanach, iron przy Aphelionie.

EXTINGUISH – wszystkie świece czarne. Pumice przy obu Perivolcanach oraz przy Aphelionie.

FLAME BOLT – czerwone świece na Perivolcanie Ze, Aphelionie oraz na Mesostelu Pa. Pumice przy Perivolcanie Ze, iron przy Mesostelu Ze i ash przy Mesostelu Pa.

FLASH – czerwone świece na obu Perivolcanach oraz na Aphelionie. Ash przy obu Mesostelach. Pumice przy Aphelionie.

INNE OBIEKTY MAGICZNE

W wielu skrzyniach znajdziesz pergaminy z zaklęciami. Tak naprawdę przydaje się tylko niewidzialność. Po co na przykład scroll TRAP DESTRUCTION, jeśli po wybuchu kufra i utracie połowy energii, można mając karimatę w mig zregenerować siły?

FIRE GEM to rodzaj „granitu”. Kliknięcie dwukrotnie na tym artefakcie, by potem pulsujący już obiekt rzucić pod nogi przeciwnika. Zaś CHAOS GEM po uaktywnieniu rozpada się na kilka FIRE GEM i te za chwilę eksplodują.

Ogniste dyski to także miotana broń wybuchowa. Dość łatwe w użyciu, stanowią spore zagrożenie dla przeciwnika.

JEST TOKSYCZNIE...

...czyli poradnik małego konował. Opisane w nim specyfiki mogą nawet tym, których stan me-

dycyna konwencjonalna dawno już uznana za beznadziejny.

Żółty – leczy rany, ale w nieznaczny sposób.

Czerwony – powoduje całkowite uzdrowienie, ale uwaga: użyty w momencie posiadania pełnego słupka energii, czyni ubytek na zdrowiu!

Czarny – daje niewidzialność, działa jednak krótko.

Zielony – Avatar doznaje ataku szefu; niewart stosowania.

Pomarańczowy – uzupełnia Mana, czyli zdolność do rzucania czarów.

Niebieski – powoduje drzemkę.

Purpurowy – dodaje sił podczas walki; drugi najważniejszy obok napoju czerwonego.

ODPOCZYNEK I UPŁYW CZASU

Już na początku gry znajdujesz karimatę (BEDROLL), która umożliwia odpoczynek w dowolnym momencie podróży. Warunkiem koniecznym i wystarczającym jest, by w pobliżu nie znajdowali się wrogowie. Żeby wyleczyć wszystkie rany, wystarcza odpoczynek trwający jedną jednostkę czasu. Mieszkańcy Paganu podzielili swój dzień na sześć pór: Bloodwatch, Firstebb, DayTide, Threemoons, Lastebb i Eventide. Która pora jest aktualnie, można sprawdzić poprzez dwukrotne klik-

nięcie na stojącym w prawie każdym domu brązowym zegarze. W grze ma to bezpośrednie znaczenie tylko raz, gdy Aramina umiera się z tobą do Bloodwatch. Na przykład, gdy sprawdzisz, że jest Threemoons, wystarczy przespąć się trzy jednostki czasu i już będzie Bloodwatch. Wtedy zastaniesz dziewczynę w jej domu.

WALKA

Klikając dwukrotnie kursorem na Avatarze otrzymuje się wgląd w stan odzienia bohatera. Można przebiec jakąś część ekwipunku pomiędzy tym oknem a inwentarzem. Ciężar przedmiotów i elementów uzbrojenia liczony jest łącznie (wskaźnik WEIGHT). Oczywiście istnieje limit, ograniczający maksymalny ciężar, który możesz dźwigać. Na początku rozgrywki jest to około 30 jednostek, z biegiem akcji zwiększa się. O tym, gdzie zdobywać jaką broń przeczytacie już w opisie.

Po wciśnięciu klawisza C Avatar dobywa oręża. Bronią białą można zadawać dwa różne ciosy (podwójne kliknięcie lewym lub prawym przyciskiem myszy), a także blokować uderzenia przeciwnika (lewy przycisk). Szybki obót w tył wykonuje się też lewym przyciskiem.

ZWIERZYNIEC

Changellings – niepozorne małe istoty, których chichot przyprawia o dreszcz. Potrafią przyjmować wygląd przeciwnika, nie zdziw się więc, gdy napotkasz podczas wędrówki sobowtóra. Zabijaj je jeśli potrzebujesz pieniędzy.

Demony – zbrojne w pazury sługi Tytana ognia Pyrosa. Od ich uciążliwego towarzystwa najłatwiej uwolnić się poprzez stanie się niewidzialnym. W dalszej części gry bezbłędnie działają na nie BANISH DAEMON.

Duchy – skrzydlate straszysła atakujące fruującymi płonącymi czaszkami. Można je usieć czarem GRANT PEACE. Przeważnie są spokojne, nie zaczepiane nie będą kasać.

Ghoul – zielone żywe trupy wyciągające swe rozkładające się ręce w kierunku tego co żyje. Nie są trudnym przeciwnikiem. Kilka chłapnięć miecza sprawi, że powrócą do stanu spoczynku. Groźne w zespole.

Kithy – bestie z gromady pajęczaków; występują w grze jako folklor.

Poszukiwacze – wynaturzone twory natury. Oko zasadzone na kosmatym gąbkim korpusie. Niszczą ognistymi dyskami albo czarem ofensywnym FLAME BOLT.

Szkieletory – najbardziej upierdliwi przeciwnicy w całym Paganie. Powaleni na ziemię szybko z niej powstają, gotowi kontynuować wal-

kę. Czasem gromady szkieletorów nie da się ominąć, dopiero czarem GRANT PEACE można odesłać je na dobre w zaświaty.

Toraxy – wykorzystywane przez miejscowych jako zwierzęta juczne.

Trolle – zwaliste monstra z maczugą w łapie, z którymi na szczęście ani razu nie ma obowiązku podjęcia potyczki.

BŁĘDY W SZTUCE

Grając prawie miesiąc w PAGAN można dopatrzeć się kilku minimalnych niedociągnięć, bardziej chochlików niż błędów. Po pierwsze trudność sprawia podnoszenie przedmiotów. Czasem stoi się nie w tym miejscu, czasem zaś zwyczajnie nie wiadomo co jest przyczyną tego, że przedmiot nie chce dać się wziąć. Trzeba cierpliwie próbować. Odrobinę drażniły mnie w dalszej części rozgrywki efekty specjalne: burze i poszarzenie ekranu. Owszem dodaje to atmosfery, ale gdy się próbuje akurat ułożyć składniki na pentagramie, to taka burza zwyczajnie przeszkadza. Poza tym ULTIMA 8, o czym już pisaliśmy, bezlitośnie dowodzi prawie każdemu, że jego komputer nie jest doskonały. Ale na szczęście o tym, że program pracuje wolno, zapomina się po godzinie gry.

Piotr Mieczewicz



03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel. (0-2) 671-77-77, fax (0-2) 671-76-22

SPRZEDAŻ DETALICZNA I HURTOWA • OFICJALNY DYSTRYBUTOR KILKUNASTU FIRM POLSKICH I ZAGRANICZNYCH • PEŁNA OFERTA DOSTĘPNYCH W POLSCE PROGRAMÓW W MOŻLIWIE NAJNIŻSZYCH CENACH • SPRZEDAŻ DETALICZNA W LOKALU FIRMY OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU OD 10.00 DO 18.00 • SPRZEDAŻ HURTOWA NA DOGODNYCH WARUNKACH, WYSOKIE RABATY • SPRZEDAŻ WYSŁUKOWA ZA POBRANIEM POCZTOWYM • BEZPŁATNE KATALOGI PO PRZESŁANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM • PRZY WIĘKSZYCH ZAMÓWIENIACH NIESPODZIANKI OD FIRMY

Atari XL/XE

ALCHEMIA	50.000
AROUND THE PLANET	55.000
AUDIO MASTER	65.000
BARBARIAN	55.000
CYWILIZACJA	55.000
DROGA WOJOWNIKA	50.000
FANTASTIC SOCCER	55.000
FORTUNA EGYPTOR	45.000
GLOBAL WAR	55.000
INCYDENT	55.000
INSPEKTOR	50.000
JANOSIK	50.000
KLEKS/TRZMIEL	90.000
KSIĄŻĘ	55.000
LIVING DAYLIGHTS	55.000
MAGIA	45.000
MIDNIGHT	45.000
MOUNTAIN BIKE	55.000
NAJEMNIK 2	55.000
ORTOGRAFIA	45.000
PYRAMID	50.000
SEXVERSI	50.000
SIDEWINDER	55.000
SPY MASTER	55.000
TAGALON	50.000
TECHNUS	50.000
TERMINATOR	55.000
TOP SECRET	50.000
WŁADCA	50.000
WŁÓCZYKU	55.000

Commodore 64

BOB SQUAD	55.000
CARTOON COLLECTION	160.000
COOL WORLD	90.000
DIAMENTY	50.000
DROID	45.000
EDD THE DUCK	55.000
FORTUNA	50.000
FRANKENSTEIN	55.000
HANS KLOSS	50.000
JĘZYK POLSKI	55.000
KAMIKAZE	55.000
KLATWA	50.000
KLEMENS	50.000
KOŚCI + POKER	50.000
KWIK SNAX	55.000
LETHAL WEAPON	90.000
MASTER HEAD	50.000
MATEMATYKA	55.000
MEAN MACHINE	55.000
MEGA HOT	185.000
NAJEMNIK 2	55.000
SKYHIGH STUNTMAN	55.000
SMASH 16	235.000
SNOOKER 3D	55.000
SQUASH WORLD	55.000
SUPER SPORTS	160.000
TABLE TENNIS	55.000
TITANIC BLINKY	55.000
WŁADCA	50.000
WŁADCY CIEMNOŚCI	50.000

Amiga

A.P. DATA DISK	50.000
AMERICAN POKER	90.000
ATLANDTYDA	135.000
BIRDS OF PREY	270.000
BLACK CRYPT	270.000
BLUES BROTHERS	250.000
BOO	NEW!
BRAIN FODDER	NEW!
BUNNY BRICKS	NEW!
DELUXE PAINT AGA	950.000
DUNE	270.000
FIRMA 4.0	1.200.000
FRANKO	NEW!
ISHAR 2	NEW!
JANOSIK	110.000
KARCIARZ	155.000
LAST SOLDIER	NEW!
MAGICZNA KSIĘGA	NEW!
ORTOGRAF	NEW!
P. ANALIZA GIEŁDOWEJ	375.000
PINOMANIA	90.000
ROOSTER	170.000
ROOSTER 2	160.000
SHADOWLANDS	270.000
SABRE TEAM	NEW!
SOCCER KID	NEW!
STREET HASSLE	NEW!
TRANSARCTICA	NEW!
VABANK	115.000
WIZKID	285.000

IBM PC

BIRDS OF PREY	270.000
BUNNY BRICKS	NEW!
CLASSIC COLLECTION	NEW!
COVER GIRLS STRIP POKER	NEW!
DUNE	270.000
ELECTRO BODY	260.000
ETEACHER ANG, NIEM, FRANC.	380.000
HARPOON	270.000
IMPERIUM GALACTICA	235.000
ISHAR 2	NEW!
KASPAROV'S GAMBIT	660.000
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	415.000
MIG29M	270.000
OH NO, MORE LEMMINGS	270.000
ORTOGRAFIA	NEW!
PHOBOS'99	220.000
POWERMONGER	270.000
ROBBO	280.000
SOCCER KID	NEW!
SYNDICATE PL	680.000
TAJEMNICA STATUETKI	235.000
TASK FORCE	780.000
TFX	wkrótce
TRANSARCTICA	NEW!
WIZKID	285.000

oraz programy na CD-ROM
DRAGON SPHERE
STRIKE COMMANDER
TFX
TRANSARCTICA

help

Galina radzi zbląkanym

Tym razem HELP ma naturę zwięzłą i esencjonalną, bowiem chroniczny brak miejsca zmusił mnie do reglamentacji tematów. Dziś umieszczono zostały same najważniejsze problemy.

Dziękuję niektórym aktywnym czytelnikom za przyłożenie się do służnej sprawy. Na CANNON FODDER odpowiadali D. Burliński i J. Żulicki, a na DUNE 2 odpowiadali T. Jaros i P. Rejman.

Waza Galina

ANOTHER WORLD - Amiga

Jestem w klatce z jakimś niewymiarowym facetem. Uwalniam się, biorę spłuwę, biegnę w prawo, wiadam do windy... i co dalej? Com Truis

Jeśli pojedziesz w górę, będziesz mógł obejrzeć panoramę tego ponurego świata. Jeśli zjedziesz na sam dół, powinienes przestrzelić kabel biegnący w ścianie. Trudnie, trzeba szybko załadować strażnika. Potem wejść piętro wyżej i dalej wdruj w lewo, też wykluźując się refleksem.

Skończyła mi się amunicja, czy to znaczy, że spława oddaje się na złom, czy też da się gdzieś zdobyć amunicję? Com Truis

Jeżeli lampka na spławie migocze, to rzeczywiście jest na rezerwie. W porzuczonej broni masz energii tylko na kulę strzałków. Oszczędzaj energię, a jeżeli przejdiesz poszczególną przeszkodę, będziesz mógł podładować broń w „podświetlonym” miejscu.

Do piątej planazy dochodzę bez problemów, lecz właśnie w niej się zatrzymuję. Męczę się nad nią już kilka czasu. Przecząc „wodę”, uwolniłem mego przyjaciela, zrzucałem szklaną kulę na jakiegoś gościa, zlikwidowałem czubka który daje mi w głowę kiedy chce się dostać do następnej komnaty, rozwalim dwóch bezczelnych gburów, którzy strzelają do mnie z dwóch stron. Doczłedłem do komnaty i zobaczyłem wielką dziurę na 3/6 ekranu. Skoczyłem w dół i... PRESS FIRE BUTTON TO CONTINUE. Co mam zrobić? Chodzi o planazę CCAL. Sebastian Kalus

Zaniedbałeś po prostu otwarcie drogi, która popłynię wodą ze zbiornika pod wodospadem po zalaniu dolnej partii jaskiń. Gdy opuścisz labirynt i znajdziesz się na mostku, skaczysz z niego, by znaleźć się na skalnej półce. Strzałem torujesz sobie drogę. Ale zanim dotarasz się na górę, musisz wykonać dwie rzeczy. Po pierwsze dostać się jak najniżej i pobiec jak najszybciej w prawo, omijając spadające kamienie. Tam przestrzelić zapórę, która blokuje zbiornik. Potem wróć piętro wyżej i uwolnij zwały wody przestrzeliwując skalę. Szybko uciekaj w lewo i ślaj na „Jorku”, który za chwilę wyniesie cię na górę. Dalej już grałeś, twoja „dziura” została właśnie zalana wodą. Jeżeli doszedłeś dalej bez uwalniania wody to oznacza, że nie grubo uciekasz, lecz za pośrednictwem knów. Inaczej nie dostałbyś się na górę.

BENEATH A STEEL SKY - PC

Kiedy choć użyć terminalu i opcji 4, Linx pyta się o kod. Wpisuję dowolną kombinację, która zostaje odrzucona. Anita zamontowała czack na karcie magnetycznej, więc nie rozumiem co jest źle. Zrobiłem wszystko według opisu. Lambowi dałem nawet kanapkę, co wy przeczyczyliście w opisie. Tomasz Stephen

Nakarmienie Lamba kanapką nie wnosi niczego do gry i zostało przez nas celowo pominięte. Jeśli chodzi o dostęp do terminalu, sprawdź jeszcze raz, czy na pewno zmobilizowałeś zgodnie z opisem.

BLOODNET - PC

Przy jakiej konfiguracji rusza ta gra? Andrzej Zawadzka

Naklejka na pudełku zaleca 386SX/25

i 4 MB RAM. My graliśmy na 486DX/33 z 8 MB RAM. Jeśli masz kłopoty z pamięcią, to wyłącz dźwięki przy konfigurowaniu gry.

CANNON FODDER - Amiga

W SS'12 napisałeś, że 19 misji w pirackiej wersji tej gry nie da się przejść. Poziadłem gieldową wersję gry i zawiadczam, że da się ją przejść.

Na planazy są trzy białe kółka. Należy porzucić ludzi na każdym z nich, a helikopter przyłeci do ostatniego z rozstawionych. Następnie nim niszczyć się drzwi. Juliusz Żulicki, Daniel Burliński

To co pisałeś, dotyczyło wersji beta CANNON FODDER. W międzyczasie pojawiła się wersja pełna i poprawna, która też trafiała w ręce piratów.

CIVILIZATION - PC

Jak pozbyć się fabryki i innych budowli z miasta, gdy brakuje pieniędzy? Michał Wróbel

Obok nazwy każdej budowli jest czerwona kropka. Po kliknięciu na nią pojawi się okienko z pytaniem, czy chcesz sprzedać budowlę.

Do elementów potrzeba, by skompletować statek kosmiczny? Michał Wróbel

Na statek kosmiczny składają się następujące elementy:

- kadłub (SS Structural) z 34 części
- napęd (SS Component) z 16 części (8 zbiorników paliwa i 8 silników)
- pomieszczenia mieszkalne (SS Module) - 4 sztuki
- baterie słoneczne (SS Module) - 4 sztuki
- pomieszczenia pomocnicze (SS Module) - 4 sztuki

Odpalenie niekompletnego statku może spowodować jego zniszczenie!

DUNE 2 - PC

Czy możecie podać odpowiedzi na pytania zadawane podczas każdego zakłóconego etapu gry? Knis

Nie możemy, bo pytania stanowią zabezpieczenie przed kopiowaniem. Program pyta o nazwy i parametry budowli. Jeśli zapadła ci się gdzieś oryginalna instrukcja, warto wiedzieć, że czasem trafia się pytanie, na które można odpowiedzieć dysponując wiedzą zaledwie z pierwszego etapu.

Jak przejść ostatni etap z tak małą sumą kredytów jak jest 1000? Próbowałem zwiększyć sobie dole w pliku SCENARIOPAK, ale gra zawiązała się przy wyświetlaniu mapy i nie ukazały się żadne z trzech kolorów dotyczących zajmowanych obszarów tych trzech rodów. Gdyby nie rakiety, które niszczyły co wybudowałem byłoby wszystko w porządku i grę bym chyba ukończył. Incognito

Gra daje się przejść bez żadnego dubiania w plikach. W tym etapie rzeczywiście nadlatujące nuklearne rakiety mogą nieźle wkurzyć, ale istnieje na nie sposób. Gdy usłysysz (szszsz) będzie to znak, że przeciwnik wypuścił właśnie pocisk - nagraj szybko grę na dysk. Przy którymś użyciu LOAD, pocisk wyładuje w kuczu z dala od twojej bazy.

W jaki sposób bronić się przed atakującymi z powietrza ptakami i zwartymi omiotnikami? Jak je produkować? Maciek Wiśniewski

Działka i wyrzutnie rakiet powinny je uziemić. Musisz szybko porzucić etap budowania się tymi sprzętami. Owe latające ptaki mogą budować tylko Ordosi.

Jak zdobywać przysprawę?

Sposób pierwszy: znajdując na planazy złotą kulę wielkości małego samochodu, należy ją zasaćować, ponieważ jest ona wypełniona dużą ilością przysprawy.

Sposób drugi: Znajdując na planazy żwirówkę przeciwnika, można próbować ją zniszczyć. Gdy to się uda, na jej miejscu pojawi się taka ilość przysprawy, jaka została przez nią zabrana. T. Jaros i P. Rejman

Jak można produkować potrzebne rzeczy?

Najpierw należy nareperować całkowicie główną bazę, potem wejść do niej i nacelować myszką na prostokąt, który ukazał się w lewym górnym rogu ekranu.

Co zrobić, aby mój pojazd nie został zjedzony przez Sandworma?

Należy stawiać swoje pojazdy na szarej ziemi i unikać postojów na piaskach.

GABRIEL KNIGHT - PC

Jestem w kole w Afryce i nie wiem jak dojść do szóstego (nie mówiąc już o siódmym) pokoju żeby zdobyć amulet. Cagle łapię mnie mumię w piątej komnacie i robią szaszłyki. Tomasz „Covał” Kowalski

Spowolnij akcję (panel kontroli gry) i zaraz po wejściu do szóstego pokoju powdruj w prawo odciągając mumię, a potem szybko dołem w lewo. Ten fragment gry jest czysto zaprzecznicowy.

W pierwszym dniu nie wiem jak dojechać do domu babci. Zamiast niego pojawia się posterunek policji. QWERTY

Wskaz kursorem kwadrat „Larger New Orleans Map”, bowiem dom babci znajduje się poza francuską dzielnicą miasta, w której mieszka Gabriel.

GOBLINS 3 - Amiga

Jak Winona ma rozwalić wieżę na której siedzi czarny Fourballus (chodzi mi o miejsce w które należy rzucić bombę). Tomek

Poczynając od dołu, rzucaj kolejno w obłożone glazy tworzące wieżę. Dwa ostatnie będzie musiał pokonać bombą większej mocy, zmobilizowaną z powiększonych kawałków bombusa.

Jak zapisać gry? Mam wersję francuską. Anonim

W tym zamorskim języku odpowiednie komendy brzmią SAUVER (SAVE) i CHARGER (LOAD), wybierane z pierwszego okna górnego menu.

INDIANA JONES 4 - Amiga

Nie wiem co robić na okropie podwodnym? Michał Drobaczek

Powinnoś przejść sterowanie i skierować go na Atlantydę. Uszkodzoną wężę zastąp kółkiem od przepychaczki, znajdź kółko sterowe. Dokładne instrukcje masz w opisie w SS'1.

Na samym końcu gry Sophia zostaje porwana, gdy wykombinuje kwiatko trzeba stworzyć trzy kamienie na kółku i poczynować kulka stanąć. Proszę o dokładną instrukcję co do ułożenia kamieni. Z Dialogów Platona nie nie kupuje, Rerek B.

Ułoż dwa pierwsze kamienie dokładnie tak, jak zrobiłeś to wcześniej w grze, a trzeci próbuj ustawiać w każdej możliwej pozycji.

Nie wiem jak przestraszyć zwierzaka który znajduje się w Tikalskiej dżungli, aby ten wraz z węzłem spaść w przepaść. Robert Kowalczyk

Wystarczy, że trąśniesz go batem (USE WHIP ON ANIMAL), gdy zwierzę stoi w odpowiednim miejscu i będzie mógł uciec we właściwą stronę.

LARRY 1 - PC

Jak zdjąć flakonik z okna koło baru? Wiem, że trzeba przywalczyć się do balustrady i używając młotka walczyć flakonik. Umieć przywalczyć się do balustrady (TIE ROPE TO RAILING), a dalej nie wiem co robić. Marcin JIM Kulaziński

Przewiąz się błą w pasie (TIE ROPE TO WHIST) i dopiero wtedy możesz sięgnąć w prawo, zbierz młotkiem szybę i użyć flakonik z afrodyzjakiem.

LEGACY - PC

Jak pokonać stwor, który wygląda bardziej na ducha niż na stworzenie z krwi i kości? Andrzej Checho

Ten niematerialny niebieskawy stwór nawet nie tyle wygląda na ducha, co rum w rzeczywistości jest. Pozbędziesz się niego i jemu podobnych, podpalając obraz na pierwszym piętrze. Możesz też próbować ich unikać.

Dlaczego, gdy kładę kartkę z mutami na organach, wirują tłucze się, a ja nadal nie mogę wejść w otchłań (mogę się tylko cofnąć)? Anonim

Otwórz wiraż a potem wejdź do środka. Na Eleryczną Równinę możesz też przedostać się z pomocą tabliczki z czerwonym runicznym znakiem, gdy stoisz naprzeciw magicznych znaków wyrysowanych na ścianie.

Jaka magia jest zawarta w saskewkach? Anonim

W saskewkach siedzi magia zdolna odesłać w zaświaty szkielety z rodzinnego grobowca. Rzuć saskewką w leżący szkielet, taka dawka go neutralizuje.

Jak zmniejszyć palącą ogniste kule? Anonim

Spróbuj zbliżyć się do nich i użyć gąsienicy. Działa też na nie broń biała, można przed nimi uciekać. W sekwenkach zprzecznościowych powinniście być wyrenowani lepiej od nas!

LEGEND OF KYRANDIA 2 - PC

Jakie składniki są potrzebne do wykonania czaru przy Oharzu Związnięcia? Czy trzeba je wrzucać do kody, w miejscu gdzie się je znalazło czy przy otworze? Czy wyłąc poprzednią zawartość? Bartek Chmielecki

Niezbędnymi składnikami są: słodkokwaśny sos, odcieniony ślad łapy kołbasa, smocze łzy i podkowa o końcach zwrotnych w górę. Nie trzeba ich wrzucać do kody akurat w tym momencie, musisz natomiast postawić serum na oharzu, co spowoduje uaktywnienie czaru.

Do pierwszego czaru potrzebna jest kora. Gdzie ją znaleźć? Grzesiek T.

Kora (gnarly bark) to wijący się kawałek drzewa, który zdobędziesz w planazy obok przystani.

POLICE QUEST 4 - PC

Mam problem, gdyż nie mogę uruchomić tej gry, bo wyskakuje komunikat: „DO-SHOW: Professional Fatal Error: Loader Failure - Insufficient Memory Available”. Michał Dudak

Wymagania tej gry to procesor 80386 lub 80486 i 4 MB pamięci RAM. Powinieneś inteligentnie skonfigurować pamięć, ten uaktywnić tylko HIMEM. DOS wysłać do górnej pamięci i zostawić w niej tylko driver myszy. Epatologiczne informacje o konfiguracji komputera znajdziesz w następnym numerze, w nowym ranku technicznym SECRET SERVICE.

RETURN TO ZORK - PC

Przechodząc przez las mgieł, po pewnym czasie wrócić się może. Wiem, że należy się wtedy napić mleka z termosu. Ale co zrobić w drodze powrotnej? Nie mam już mleka i nie zdążyłem wyjść z lasu. A wcześniej przelewanie mleka z termosu do butelki i ponowne napełnianie termosu nie daje. Gdy napiję się mleka z butelki, to wrócić w lesie mgieł się nie poprawia. A poza tym, o jakie „gadki z klatki” chodzi? - Zawiadzić to w swoim opisie. Jak takowe istnieją, to gdzie się one znajdują? MaTZZ

MaTZZ, nie stosujesz się chyba w pełni do opisu, prawda? Przejście lasu w obie strony z jedną porcją mleka jest możliwe. Trzeba idąc czekać do komunikatu „Can you see galactic milky way?” i dopiero wtedy pociągnąć kolejny łyk z termosu. Nie warto się jednak aż tak trudzić i lepiej (patrz SS'11) drogę powrotną odbyć z pomocą sepa. Jeśli chodzi o zdobycie gadków, przeczytaj akapit „Potrząsając pudełkiem...” oraz następny. Gadki wskazują drogę, lecz można ją odkryć też samemu

SAM'N'MAX - PC

Jak mówić stróża, żeby poszedł ze mną do biura rzeczy znalezionych? Mam pokwitowanie. Piotr Wojciechewicz

Do biura rzeczy znalezionych udajes się sam. Namiot znajdziesz w akcie na prawo od wejścia

Jak uwolnić Maxa z budki, z której nie umie wyjść? Piotr Wojciechewicz

Dokładną odpowiedź znajdziesz w HELP z SS'11, lub w opisie w SS'12.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za błędnie lub nieczytelnie wypełnione przeliczniki.
W przypadku wszelkich wątpliwości prosimy dzwonić do redakcji (0 22) 201-261 lub 550 lub fax (0 22) 209-309

Nr karty (listy) doręczeń	Dziś wydano	dnia _____ 1994 r.
Notatka doręczyciela	Podpis	
Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem		
dnia _____ 1994 r.		
Podpis odbiorcy		
Znamiona dowodu tożsamości	Dziś wypłacono	Nr książki wypł. przekazów
Nr _____		
sodaj dowodu		
wydany przez _____		
dn. _____ m-c _____ r.		
najpóźniej data wydania		Podpis wypłać

Uważnie wypełnić – odcinek dla czytelników

ARCHIWALIA	Kupon aktualny do 15 września 94
Zamawiam następujące numery archiwaliów	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
13 14	
Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.	
W przypadku zamówienia większej ilości egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.	
UWAGA	
PRENUMERATA dla 1 osoby	
Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru _____	
przez wskazaną ilość miesięcy	
3 6 9 12 miesięcy tu wpisać, od którego numeru ma zacząć się prenumerata	
PRENUMERATA dla 1-10 osób	
Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuje się do regularnego wypłacania koleżeńskiej umowy	
Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru _____	
przez wskazaną ilość miesięcy	
3 6 9 12 miesięcy tu wpisać, od którego numeru ma zacząć się prenumerata	
Jeśli nas razem _____ czytelników i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.	

Starannie przechowywać – dowód nadania przelicznika

ARCHIWALIA	Kupon aktualny do 15 września 94
Zamawiam następujące numery archiwaliów	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
13 14	
Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.	
W przypadku zamówienia większej ilości egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.	
UWAGA	
PRENUMERATA dla 1 osoby	
Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru _____	
przez wskazaną ilość miesięcy	
3 6 9 12 miesięcy tu wpisać, od którego numeru ma zacząć się prenumerata	
PRENUMERATA dla 1-10 osób	
Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuje się do regularnego wypłacania koleżeńskiej umowy	
Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru _____	
przez wskazaną ilość miesięcy	
3 6 9 12 miesięcy tu wpisać, od którego numeru ma zacząć się prenumerata	
Jeśli nas razem _____ czytelników i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.	

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę SECRET SERVICE oraz na archiwalne numery pisma. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca – tak jak to jest wydrukowane na załączonym przekazie. Zamówienia są realizowane za pośrednictwem poczty. Prosimy używać tylko aktualnych blankietów z KGB lub odbitek xero. Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu piśmem drukowanym. Bazaranie oraz skróty nazw mogą przyczynić się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony czarnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę, którą należy wpisać na stronie czerwonej wraz

z dokładnym imieniem, nazwiskiem oraz adresem i kodem pocztowym. W przypadku zamawiania archiwaliów, **NALEŻY DODAC KOSZTY PRZESYŁKI** wg tabelki. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. Otrzymany po wpłacie na pocztę odcinek „dla wpłacającego” należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-22) 201-261 w. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

ZACHĘCAMY TEŻ DO KUPOWANIA ARCHIWALIÓW OSOBIŚCIE W REDAKCJI – Warszawa, ul. Wronia 35/37, I p.

PRENUMERATA

Prenumerata może zostać zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów począwszy od dowolnego miesiąca. Cena SECRET SERVICE w prenumeracie jest stała i zabezpieczona przed ewentualnymi podwyżkami podczas jej trwania.

W prenumeracie taniej niż w kiosku – numer kosztuje 20 tys. zł, w tym koszty przesyłki pocztowej.

ceny prenumeraty

3 miesiące	– 60.000,-
6 miesięcy	– 120.000,-
9 miesięcy	– 180.000,-
12 miesięcy	– 240.000,-

ARCHIWALIA

Kupon należy wypełnić wg poniższych cen, **koniecznie z doliczeniem kosztów przesyłki**, które zależą od liczby zamawianych numerów.

Nr	cena
1	60 tys. -)
2	brak -)
3	30 tys.
4	20 tys.
5	30 tys.
6	8 tys.
7	8 tys.
8	12 tys.
9	12 tys.
10	12 tys.
11	12 tys.
12	12 tys.
13	12 tys.
14	12 tys.

Komplet (1-14)	– 220 tys.
zestaw 1 (1+3)	– 80 tys. (+koszulka)
zestaw 2 (od 4 do 14)	– 110 tys.
zestaw 3 (od 4 do 7)	– 60 tys.
zestaw 4 (od 8 do 14)	– 55 tys.
*) numer czarno-biały + gratis koszulka firmowa jako rekompensata za brak koloru	
**) numer dostępny tylko w Komplecie! Ostatnie egzemplarze w magazynie	

KONIECZNIE DODAC KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ

za 1 szt. – 5 tys.	
za 2 szt. – 6 tys.	od 5 do 9 szt. – 9 tys.
od 3 do 5 szt. – 7.5 tys.	powyżej 10 szt. – 10 tys.

Wiem, że aby wyjść z kuli (tej ze sznurka) pierścionki muszą być chwytaczem z magnesem i z trzypalcem. Jednak to jest w słoiku i nie wiem jak ją z niego wyjść. Konrad Walecki

Wszystko to jest potrzebne do wyciągnięcia pierścienia. A rękę z butelki wyjmie ci sklepikarz, gdy mu wręczysz powyższe.

Jestem w Vertencie, rozmawiam z babką, więcam czerwony magnes i kiedy wchodzi do małych czerwonych drzwi, bobatorowicz rozmawiają sobie za drzwiami (nie pokazują się żaden nowy ekran) i po chwili wychodzą. Co jest grane? Wszystko robię zgodnie z opisem. BAT

Dobre pytanie, bo rzeczywiście w planszy znajduje się dwójka czerwonych drzwi. Chodzi o małe czerwone drzwi na lewo od wejścia.

PUSH OVER – Amiga

Jak przejść 37 poziom? Robert Dubas
Musisz zamienić czarny klocek z prawej strony na trzeciej platformie od góry z klockiem „wzduchnięciem” – stoi na drugiej platformie od dołu, za drabiną. Teraz wystarczy pchnąć klocki od miejsca, w którym wszedłeś na planszę

SIMON THE SORCERER – Amiga

Gdzie mogę znaleźć GOLLUMA, którego mam dać jedzenie od bagiennego? Nie wiem kto to jest? Marcin Jakubowicz

Gollum to siedzący sobie nad przepaścią kmiotek z wędką w dłoni. Dostaniesz się do niego schodząc po winoroślach (vines), kulka planisz na wschód od skrzyżowania dróg.

STRIKE COMMANDER – PC

Zaraz po starcie, mój partner „Hawk” – James R. Stern – otwiera do mnie ogień z działek. Przy okazji puszcza teksty w stylu: „You’ve went over the dark side son”, „Watch for your six for god sake”. Zwykle pomimo moich wysiłków zostaje zestrzelony. „Hawk” nie udało mi się zestrzelić, moje rakietki nie potrafią go uchwycić. Gdy katapultuje się, w bazie oprócz zwykłego ochrania za stratę maszyny, nie dzieje się nic. Bartek

„Hawk” wprawdzie można w tej sytuacji zestrzelić, ale nie o to tu chodzi. Ora zachowuje się w ten sposób w przypadku błędnej instalacji albo pirackiej wersji. Jeśli masz

oryginał, to zainstaluj grę jeszcze raz z fabrycznych dyskietek, zwracając uwagę na pytania o kody przy instalacji.

TAJEMNICA STATUETKI – PC

W hotelu recepcjonista nie chce mnie wpuścić dalej, chociaż pokazuję mu zmoczoną pocztówkę. Co robić? Batman

Widać niezbyt dokładnie ją zmoczyłeś, jeśli nadal przypomina pocztówkę. Powinno być tak zużyta, by mogła uchodzić za kartę hotelową.

Jak dostać się do więzienia? Mam stary monetę którą zabraliśmy pokutnikowi, dobry bilet, mokrą serwetkę, zapalniczkę i wszystkie możliwe drinki. Co robić dalej? Maciej Bednarczyk

Udaj się na nabrzoże i wyciągnij od smutnego turysty lornetkę, czepiając go jego ulubionym drinkiem.

Co zrobić w hotelu w Nicei, gdy mam w walizce: zakłucie, nóż, latarkę, ołówek, kartę kredytową i naklejkę z napisem „Don’t worry be happy”. Dick Wredny

Potrzebujesz jeszcze kwiatów, który wczepianiec w pokoju nr 32. Z kanapy zabierz

warunkę do włosów i używając jej włam się do pokoju Milona. Tam obejrzyj pozostawiony notes, który pocieniał ołówek. Informacje krok po kroku są w opisie w SS’10.

THE MANAGER – Amiga

Jak spłacić pożyczkę bankowi? Mogę wziąć pożyczkę, ale nie ma opcji, która umożliwiałaby spłacić dług. Damian Chłupa

Spłata pożyczki jest od ciebie niezależna. W dniu, w którym upływa termin płatności, komputer automatycznie odlicza potrzebną kwotę ze stanu twojego konta.

WOLFENSTEIN 3D – PC

Nie mogę przejść szóstego etapu, ponieważ nie mieszczę się w windę. Mateusz SOLTYS Cichy

Na problemy z nadwagą nie poradzi nawet dobra Galina. A tak serio, to zapewne masz uszkodzoną kopię gry, gdyż taka bzdura normalnie się nie zdarza.

COVER GIRL STRIP POKER

Wydana właśnie na naszym rynku gra COVER GIRL POKER różni się nieco od innych produkcji tego rodzaju tym, że autorzy zadbałi o znakomitą obsadę.

EMOTIONAL PICTURES'94

1MB AMIGA
PC: VGA, SB 3 3 3

KARTOJANA
70 70 80

Wartość w typ
Złoty VAT

Mozesz stanąć do bory o galeje z ośmioma światowej sławy fotomodelkami. Dla przykładu można wymienić np. Signe Andersen albo doskonale znaną wszystkim Spectrumowcom i Commodorecom Marię Whittaker, która występowała w reklamie gry BARBARIAN.

Po zwycięskim rozdaniu zakończonym chłodnym splukaniem partnerki, można obejrzeć krótką czarno-białą animację przedstawiającą obnazanie się przegranej. Animacje są dłuższe i pełniejsze w wersji na CD-ROM. Natomiast same algorytmy pokrowe raczej nie ośmiewają. Gra nie oszukuje przy rozdaniach i daje się znaleźć na nią sposób, bo panienki boją

się wyskich blefów. Podstawowe zasady gry w pokera znajdują się w instrukcji, która napisana jest zwięźle i przejrzyście.

Jedynym markamentem są niezbyt dokładnie zdigitalizowane zdjęcia dziewczyn. W dzisiejszej epoce grafiki takie zaniechania nie powinny się zdarzać. Za to naciskając klawisze 1-9 można uzyskać powiększenie poszczególnych fragmentów obrazków dziewczyn.

Nagiej prawdy życzy

Gulash

Dystrybutor: MarkSoft



TROLLS

Wyobraźcie sobie wąską, niekorzystnie futu, lub tam, w żadnym określonym czasie. Pomysłowo o ptakach trawiących w złotych chmurach wysoko nad gorami. Gdzieś w tej osadzie znajduje się sklep z szydem TOYS napisanym dużymi zielonymi literami. W środku właściciel zakładając szalmycę gości dopalającą się świeczkę i powoli zapada w sen.



Na półkach pętrzą się zabawki - zolnierz, samochody, lalki, misie... ach!

Jest tam i mały drewniany TROLL zamieniony przez pewnego chłopca na drewnianego pajaka. Wybiła godzina dwunasta.

Oczki TROLLA otworzyły się, nabrał pierwszy łyk powietrza. Nagle oczom zdumionego TROLLA ukazała się magiczna komnata mieniąca się wszystkimi kolorami tęczy.

TROLL zrozumiał to opatrnie, jako zaproszenie do nowych przygód. Dał się słyszeć dziwny głos.

„Zostaniesz dziś bohaterem, mały TROLLU, musisz odnaleźć zagubione dzieci i doprowadzić je bezpiecznie do domów. Będziesz skakał, pływał, latał. Nie będzie to łatwe zadanie.”



FLAIR'93

1MB AMIGA
AMIGA 1200
PC: VGA, SB, GUS 3 3 3

ZŁOTOCIOWA
90 90 85

Wartość w typ
Złoty VAT

nie do domów. Będziesz skakał, pływał, latał. Nie będzie to łatwe zadanie.”

Mały TROLL zamknął ze strachu oczy a gdy je ponownie otworzył ujrzał wokół siebie mnóstwo dziwnych drzwi. Każde z nich było kluczem do innego świata, w którym płacze zagubione dziecko.

Gulash

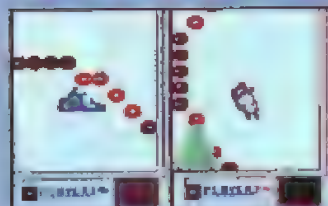
Dystrybutor: MarkSoft



Ale kolorowy świat, PC



WINTER SUPERSPORTS



Zimna zadyma w środku lata, PC



Sporty zimowe są niezwykle popularną dziedziną pisania gier komputerowych. Firma FLAIR SOFTWARE udowodniła, że sztukę tę opanowała w stopniu pozwalającym nie wstydzić się gólowego produktu.

WINTER SUPERSPORTS pozwala na toczenie walki w konkurencjach takich jak bobsleje, biegi zjazdowe, tyżwarstwo szybkie, slalom gigant, sanki a także bieżniach nowych: BALE JUMPING (połączenie tyżwarstwa szybkiego i skoków przez boczki) PRO SKI (slalom ze skoczniami) oraz SKIDOO (wyścigi skuterów śnieżnych).

Gra pozwala wybrać sposób, w jaki będziesz zmagać się z rywalami. W COMPETITION można grać aż w sześciu i wybrać sobie dowolne konkurencje.

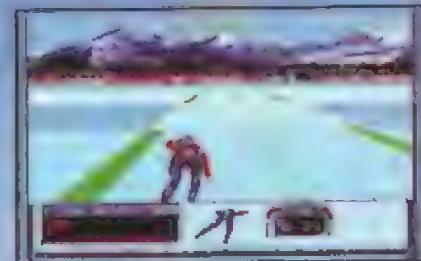
CHALLENGE zaś jest przewidziane dla jednego gracza - należy zebrać odpowiednią ilość punktów aby zakwalifikować się dalej. Niektóre konkurencje pozwalają na grę jednocześnie dwóm osobom.

Z instrukcji można dowiedzieć się wszystkiego o konkurencjach, w których bierze się udział a także o sposobie instalacji, uruchamiania i sterowania gry.

WINTER SUPERSPORTS jest grą, która może się podobać, a kilku graczy zebranych przy jednym komputerze na pewno nieźle będzie się emocjonować.

Gulash

Dystrybutor: MarkSoft



FLAIR'92

AMIGA
PC: VGA, SB, GUS 1 1 1

KARTOJANA
75 70 75

Wartość w typ
Złoty VAT



PO POLSKU! Fliper

Znajdziesz go w polskich sklepach komputerowych lub zamówić go w formie elektronicznej pod numerem 57 31 457. Kraków: 49 10 132 11-10-93 w. 560. Akcja trwa do 31.12.93. Cena 29 900 zł brutto (cena katalogowa 34 900 zł). VAT i koszty wysyłki płatne osobno. Wyposażenie: 386, 1 MB RAM, VGA, 320x200 pikseli.



ANDROID



DZBAN



EXCALIBUR



WYŚCIG



MAGIA



DZUNGLA



MORZE



ENIGMA

Całkiem niedawno Jamesowi Pondowi udało się zakończyć pomysłowe akcje na biegunie, gdzie zlokalizował

MES POND) uciekł w świat szeroki i tyje go widzieli. Przez parę lat było dość spokojnie

Cóż za okrutny i perfidny plan! Należy jednak sprostować pewną sprawę – główne pokłady żółtego sera wcale nie

wodzący uzależnienie, podobny jak w znanych napojach gazowanych.

Do akcji stanął jednak POND – agent, który charakteryzował się małą zręcznością i spostrzegawczością, mimo iż był łoką. Śmiatka wystrzelono w stronę srebrnego globu. Przed sobą miał kilka zadań. Po pierwsze: uwolnić tubylców, których próby obalenia serowego reżimu zakończyły się fiaskiem. Po drugie: zniszczyć wszystkie kopalnie żółtego sera, ser, ser, ser, położone w zagłębiu serowym – wieży serowej. Po trzecie: zadanie dodatkowe w postaci odzyskania skradzionych dzieł sztuki ludzkiej cywilizacji.

JAMES POND 3

i zniszczył kryjówkę doktora Maybe (ROBOCOD)

Wydawac by się mogło, że wszystko wróciło do kompletnej normy, nie jednak bardziej mylnego. Doktor Maybe wraz ze wszystkim pieniędzmi zarobionymi na niszczeniu środowiska naturalnego (JA-

Czasu tego nie zmarnował jednak doktor, który czyniąc parę machlojek powiększył swój majątek. Teraz mógł spokojnie zrealizować swoje marzenie z dzieciństwa – przejąć kontrolę nad produkcją żółtego sera

znajdują się na Ziemi w przetwórnich mleczarskich, lecz na Księżycu, gdzie ten cenny materiał żywieniowy wydobywa się w kopalniach sera. Aby urzeczywistnić swoje plany opanowania serowego rynku, doktor Maybe potrzebował pracowników, których spokojnie mógłby wysłać na Księżyc. Anons trafił prosto w oczy szczurzego przywódcy szurczej bandy, która natychmiast z kontraktowała swoją pracę.

Doktor wysłał ich na Księżyc aby przejęli kontrolę nad kopalniami sera. Od tej pory na Ziemi powstał problem, którego nikt nie potrafił rozwiązać. Brakowało sera do pizzy, chrupek serowych i innych podobnych produktów, półki uginęły się pod opakowaniami keczupu, którego nikt nie kupował bo nie było go do czego dodawać. Sytuacja zaczęła być napięta, a doktor z ekipą podwyższał cenę „dziurawego kruszcu”. Dodawał też do niego specyfik, po-

KTO MNIE STWORZYŁ?

Stworzył mnie rodzice, a dokładniej programiści z MILLENNIUM – Chris Sorrell oraz Richard Joseph. Gra powstała ponad półtora roku, a prawie całą harówkę odwalił Chriss Sorrell. Ci, którzy go nie znają, powinni wiedzieć, iż jest on twórcą następujących gier: DOGS OF WAR (1989), YOLANDA (1990), JAMES POND (1990) i ROBOCOD (1991). On sam twierdzi, iż JAMES POND 3 – OPERATION STARFISH, jest najlepszą grą.

Gra powstała w chwili wejścia na rynek Amigi 1200, co znacznie ułatwiło pracę gdyż na początku zdecydowano o wypuszczeniu tej gry tylko na A1200 – miało to być zachęcenie do kupna tej maszyny. Szybko jednak zorientowano się, iż rynek Amig to wciąż jeszcze Amigi 500 i dlatego ukazała się wersja na A500.





Uważaj, gościu! Pod migoczącą powłoką neonów wielkiego miasta czai się Śmierć. To co widzisz z ze-

(choć trzeba przyznać, że śmierć miał krótką i niezbyt bolesną). Teraz, po roku ćwiczeń, Franko wyrusza w miasto wyniszczyć chwasty miejskiego marginesu.

Co to, co trzeba uczucie przyznać? Wrażenie. I nie chodzi tu bynajmniej o szok spowodowany odjazdową grafiką. Grając we FRANKO odnoszę wrażenie jakbym oglądał surrealistyczną kronikę policyjną poświęconą psychopatycznym mordercom.

warstwą spray'u, wydeptane trawniczki, mężczyźni zalegający swoje popiwe potrzebę fizjologiczną przy wejściach do klatek schodowych, porożbijane samochody. Pod ramię czujemy się swojsko, jakbyśmy wycilił do domu z dalekiej podróży. Do tego dochodzą jeszcze efekty akustyczne. Większość ścieżki dźwiękowej stanowią zwróty słownictwa w programach telewizyjnych wychłane przez wstawienie sygnału „piiiiiit” – wcale nie swojskości pogłębiają. Tajemnicą poliszynela jest też w pierwszym rozrzu FRANKO wykorzystano bardzo śmiało okrzyki o treściach obscenicznych. Niestety, wersja skierowana do sklepów została na wniosek wydawcy znacznie okrojona.

Trzeba przyznać, że wachlarz cioci jest przyzwoity i dość ciekawy. Ktoś może wskazać inną grę, w której można chwycić przeciwnika za kark i zmasakrować mu twarz piętą. Efektu dopełniają litry krwi tryskające z ofiar naszego szalonego bohatera. Ciekawe co na to medycyna? Czy rzeczywiście krew może wypływać z głowy w takim tempie?

Na zakończenie – sakramentalne podsumowanie. Trudno się we FRANKO dopatrywać jakiegoś głębszego sensu – o, mordobicie, jakich dziesiątki. A jednak coś za serce chwyta, gdy po kosmopolitycznym STREET FIGHTER 2 spoglądamy na znajome ulice swych miast.

PooH

MIRAGE'94

1MB AMIGA

MORDOBICIE

85 90 100

Carb w tyt. Lwów VAT



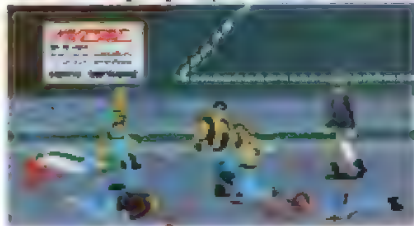
Bonus level – dobijanie Krzysia



Kopy party, Amiga



Kolor zielony uspokaja



Spotkanie lidera firmy MIRAGE z autorami programu po ocenzurowaniu



FRANKO

strz, to tylko jaskrawy lukier skrywający morze zgnilizny. Bóg był podczas swych eskapad nie opuszczał uczyszczanych tras.

Tytułowy Franko nie przestrzegał tych założeń. Miał jednak chłopak szczęście. Tym razem przeznaczenie dosięgło jedynie jego przyjaciela

grafika przypomina twórczość nastolatka wychowanego na pożywce niskobudżetowych filmów akcji. Te rozróżnione klatki, powolne! Te barył. Dochodzi do tego jeszcze zazwyczaj dziwnie ukształtowana fizjonomia i mamy już lokalnego herosa spod budki z piwem.

To stanowią znajome krajobrazy: mury pokryte grubą



WSZYSTKO GRA

Przed nami stoi otworem sto leveli (bez BONUS LEVEL) czystej zabawy. Trzeba przyznać, że twórca stanął na wysokości zadania, tworząc grę dwa razy obszerniejszą od swej poprzedniczki (ROBOCOD). Tym razem agent Pond jest nieco większych rozmiarów i już bardziej przypomina łokę.

Pond w swej podróży spotyka wiele zagadek do rozwiązania. Na jego drodze staną fosy wypełnione mlekiem, serem i miodem (w sam raz na przeziębienie!). Dostępu do tajemnic sera strzec będą wyspecjalizowane szczury, silabrosy z rakietami, mechaniczne koty i latające krowy. Pond na szczęście ma do pomocy jeszcze jednego agenta, a jest nim żaba o pseudonimie Finnius. Poza małymi gabarytami potrafi ona wysoko skakać, wchodzić tam gdzie diabeł nie może. Finniusa aktywować można tylko w jednym miejscu, zaś zamiana rólami następuje samoistnie pod warunkiem, że masz żabę za pazuchą.

Podczas całej misji spotkasz wiele ciekawych przedmiotów i zjawisk:

– dynamit służący do niszczenia wro-

ga i skrzynek z napisem TNT, należy jednak uważać gdyż po wzięciu dynamitu natychmiast zapala się lont, który nie pali się zbyt długo. Eksplozja może zniszczyć skrzynkę z TNT, wysadzić mur, bądź otworzyć wejście do jaskini.

– bomba – jak wyżej

– pistolet to bardzo uniwersalna broń. Jej wygoda polega na zmianie amunicji. Np: ciastka są tak dobre, iż same nrowadzają się na wroga.

– rakietę nośną pozwalają na szybkie i nieograniczone przemieszczanie się po planszy. Ich jedynym ogranicznikiem jest paliwo, które się kończy. Uzupełniasz je biorąc jaskrawe beczutki

– telewizory

poza tym, że gdy je wezmiesz to plansza pozbija się kolorów, dają jeszcze możliwość wywoływania duchów. Jak to zrobić? Należy danym telewizorem rzucić parę razy o głowę tak mocno aż się roz-

padnie, a z wnętrza wydobędzie się dupek. Po duchu będzie można spokojnie wiazić, pod warunkiem posiadania resztek telewizora.

– lufanki o czterech różnych kolorach nieraz spędzą ci sen z powiek, gdyż będziesz musiał zebrać szczęśliwą czwórke, aby wyostać się z levelu. Poukrywane są w najdziwniejszych miejscach, a zebranie czterech daje także specjalny bonus

– okulary na podczerwień, dzięki którym zobaczysz najbardziej chytrze ukryty bonus. To chyba najcenniejsza rzecz.

– parasolki, baloniki np. pozwolą ci na lot w przestworza. Manewrować w locie nieśleży będziesz mógł tylko na lewo i prawo.

– owoce i warzywa nieudzielają rozmiarów są rodzajem twojej ochrony, pancerza. Dają ci możliwość niszczenia potworków oraz chodzenia po substancjach płynnych.

– małe księżycy – zebranie tysiąca ta-

kich spowoduje przybycie jednego życia, a możesz ich nieść maksymalnie 9.

– kręcące się gwiazdki to teleporty, które przenoszą cie w świat bonusowej rozrywki, bądź też podrzucają w jakiś inny zakamarek planszy

– skakanie na głowę przedwimkom powoduje ich natychmiastową śmierć

– wskakując SPACE pomagasz mu uruchomić iskrę talentu lekkoatletycznego, który umożliwia wbiegnięcie na strome ślony i przeskakiwanie wrzających cieczy

– po przejściu większego skrawka mapy, pojawia się samoistne autosave, czyli zapis stanu gry na dyskietkę. Radzę zapisywać.

G1200

MILLENIUM'94

1MB AMIGA

AMIGA 1200

CD32

3 3 3

ZREZYNOSCIOWA

80 85 100

Carb w tyt. Lwów VAT

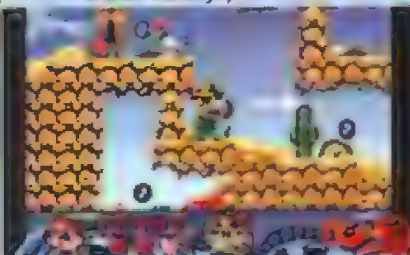




Rzadko na PC pojawia się tak kolorowa amigowa grafika.



Oskar buszuje, PC



OSCAR to znakomita platformówka firmy FLAIR SOFTWARE. Wczołwice platformówek znajdują się obok gier takich jak JAMES POND i ZOOL – przepiękna, kolorowa grafika i świetnie dobrana muzyka.

Zadaniem Oscara jest odnalezienie zagubionych na różnorodnych planach filmowych znanych statulek – tytułowych OSCARÓW, będących przecież preszbowymi nagrodami w przemyśle filmowym.

Mamy więc plany filmowe JURASSIC, WESTERN, HORROR, SCIENCE-FICTION itp. Na każdym z nich czuć nawiązania do wielkich przebojów dużego ekranu.



Gra nie jest prosta, bowiem na drodze Oscara czeka wiele niebezpieczeństw. Przeszkadzają przybierającą formę czarnych charakterów oraz innych postaci z poszczególnych filmów. Oscar nie musi się z nimi rozprawać, wystarczy aby ich unikał.

Oscar może nawet pływać, wtedy widok jest po prostu przesłony, autorzy zastosowali znakomity efekt obrotu palety kolorów. W wersji na CD32 gra posiada dodatkowo piękną muzykę z kompaktu.

LamerMowerMan

Dystrybutor:
MarkSoft

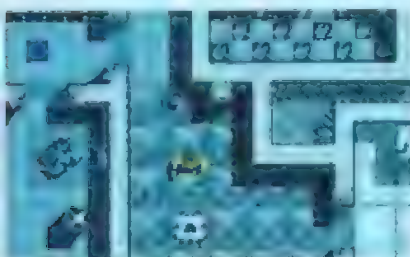
OSCAR

FLAIR'93
1MB AMIGA
A1200
PC: VGA, SB, GUS 3
ZREZUMOWAŁ
90 80 80
Złoty WAT

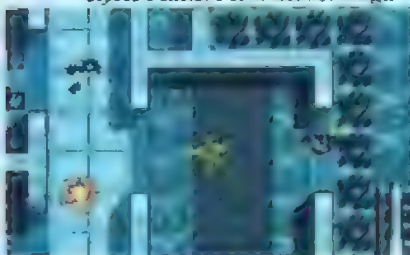


Baza na Księżycu była ostoją ludzkiej myśli i cywilizacji. Powstała w celu stworzenia kosmonautom punktu zapatrzeniowego w drodze na Marsa. Nieco później jej rolę nieznacznie zmieniono – baza została rozbudowana o nowe kompleksy badawcze, w których powstawać miała nowoczesna broń, dzięki której Ziemia miała zyskać przewagę nad niższą rasą brudnych Marsjan.

Wszelkagamiąca korupcja urzędników państwowych sprawiła, że do księżycowej infrastruktury przedostali się marsterrorysty. Zajęli strategiczne części bazy, w tym jej kluczowy obszar – sektor badań nad nowymi rodzajami broni. Od tego momentu dla ziemskich władz skończyły się przewłoki. Z każdą minutą terrorysty stawali się coraz bardziej niebezpieczni dla Matki Ziemi, bowiem posiadli nowe, nieznanie jeszcze na Marsie bronie.



Życie i śmierć Roostera, Amiga



Korporacja na Ziemi nie miała już żadnych wątpliwości, iż trzeba dokonać wszelkich środków finansowych, aby zważyć na Księżyc czołowego

Wielu z was zapewne pamięta ALIEN BREED, który był doskonałą pożywką dla twórców z TSA. Nasi rodzimi programiści świetnie zerknęli

przez gigantyczne pociski, które żeby odpalić trzeba do nich strzelić (?).

Gra powstała ona w firmie TSA. Ponadto z TSA, mała prosba na przy-



pogromcę Marsjan – Roostera. Poza tym, że umiał się zrecznice posługiwać giewrą, posiadał także intelekt o wysoki: stopniu kombinowania, co w skrócie oznacza, że był bardziej cwany i przebiegły niż przeciętny ziemski szarak.

A CO Z GRĄ?

Teraz trochę o samym produkcie. Gra jest w pudełku dość czarnym, a na nim coś na wzór połączenia pistoletu kaliber 9 mm z Uzi i łutą od broni maszynowej z II Wojny Światowej. Na pudełku byczymi literami napisano „AMIGA 1 MB PAMIĘĆ”. Czy Amiga 500/600 czy też 1200, aby się tego dowiedzieć trzeba sięgnąć niszcząc opakowanie do środka, gdzie jedynie na dyskieciek podano, że gra działa na Amigach 500/600/1200.

W środku same niespodzianki – bardzo starannie wydana instrukcja po polsku, w której znajdziemy trochę fabuły oraz dla leniwych nie lada grafika – dokładny opis przejścia wszystkich czterech, niełatwych etapów gry plus mapy.

pomysł gry, który wyszedł z TEAM 17. Do znanego już pomysłu TSA dorzuciło kilka wątków logicznych połączonych z gigantycznym labiryntem, w którym nietrudno się zgubić.

Muzyka i odgłosy są czoł, grafika za to raczej monotonna, wszystko w miarę podtrzymują zagadki, telefony itp. Zakładam, że na owej bazie księżycowej nie stworzono dodatkowego sztucznego przyciągania i wszyscy ludzie zobowiązani byli do chodzenia w obciążonych butach. Ale siało się lekką przesadą, że ów komandos Rooster porusza się wolniej od czegokolwiek, co by to nie było. Chyba w bazie na Ziemi trochę się zapomnieli i wyposażyli go w buki z dodatkem 100 kg ołowiu. Ja, osobiście zapalony gracz, podchodząc do każdej gry z optymizmem, nie wytrzymałem i uciałem sobie drzemkę na klawiaturze.

Bardziej ambitni lub anemicy może zakochają się w ROOSTERZE. Pozostałej części świata gra też powinna się podobać, dzięki dużej ilości rozwalanego złomu, padających trupów Marsjan i zdruzgotanych ścian

szłość, dotaczając do swych DOS-owych gier instalator, który znacznie ułatwi szarym graczom przeżywanie wlotów i upadków Marsjanobija na swoich Amigach z twardym dyskiem.

Ukończone już zostały prace nad kolejną częścią gry, o roboczej nazwie ROOSTER 2. Posiada ona znacznie lepszą grafikę i muzykę, rozwiązano też problem szybkości poruszania się naszego pupila (zredukowana masa antyradiacyjnych wkładek ortopedycznych). Będziemy mogli też podziwiać całą jego sylwetkę, a nie tylko bary.

G1700

Współpraca: Mr Gregor

Dystrybutor: Mirage

MIRAGE/TSA'94
AMIGA 500
AMIGA 1200
ZREZUMOWAŁ
80 80 75
Złoty WAT



Odpowiadając na wasze liczne prośby, a także nawiązując do niedawnej premiery w polskich sklepach, drukujemy opis do pierwszej części tryptyku ISHAR. Za miesiąc część druga, a potem... ISHAR 3, który ma się ukazać równocześnie na Zachodzie i w Polsce.

Celem gry jest pokonanie Krogha, który zawiązał krainą Kendona i wybudował tytułową świątynię Ishar. Sterowanie jest bardzo łatwe i każdy kto miał do czynienia z grami RPG nie będzie miał problemu z interfejsem użytkownika.

Udałem się na wschód, aż do rzeki. W domu na południu znalazłem 15 tysięcy sztuk złota. Z zapasem gotówki odwiedziłem pobliską wioskę. Spotkałem w niej starego przyjaciela Jarela-Akeera. Powiedział mi, że duch Azalghorm może być pomocny. Podziękowałem za informację i poszedłem na północ. W lasu brzoźowym spotkałem Kinelę, którą przyłączyłem do drużyny. Posiadała ona bardzo użyteczny czar leczenia ran. Chciałem wejść do miasta na palach - LAKE CITY, ale osobnik na moście miał nieprzyjemne zamiary. Po ciężkim, ale wygranym pojedynku prześlaliśmy się w tawernie, po czym zwerbowaliśmy do drużyny wojownika Taighana. Odwiedziłem jeszcze pobliski sklep, w którym wydałem część gotówki. Potem w trójkę udaliśmy się do krainy OSGHROD.

W chacie na południu odwiedziliśmy psychologa, który za drobną opłatą poinformował nas o stanie psychicznym drużyny. Teraz z kolei poszliśmy do domu na północy. Powitał nas w nim zielony staruszek, który opowiadał, że w lesie FIMNUIRH rządzą Brozi - niewidzialny człowiek-jaszczurka. Posiada on użyteczne pierścienie, dzięki którym ogień smoka nie wyrządzi nam krzywdy. Jednak dość trudno jest wręcz niewidzialnego osobnika. Ale jest na to rada! Żelazny rycerz znajdujący się w pobliżu gęszczy posiada helm, który pozwala ująć ludziaszczurki.

Udałem się do labiryntu na spotkanie rycerza. Ponieważ nie chciał oddać helmu dobrowolnie, trzeba go było wziąć siłą. Następnie odwiedziliśmy krainę LOTHARIA. W wiosce po raz pierwszy ujrzyliśmy gildię magów, gdzie można było się nauczyć zaklęć. Na południu nad brzegiem morza znaleźliśmy tablicę runiczną. Niedaleko stąd spotkaliśmy ducha Azalghorm. Powiedział on nam, że aby pokonać Krogha musimy mieć:

1. Magiczny talizman
2. Pięć tablic runicznych
3. Czarownicę, która posiada czar ANTI KROGH

SILMARILS'94

1MB AMIGA
AMIGA 1200
PC: VGA, SB, GUS 2.5 2
ROLE-PLAYING

75 70 85

Podziękowaliśmy za radę i poszliśmy do krainy RHUGGAST. Penetrując ją znaleźliśmy wejście do podziemi. W nich zdobyliśmy drugą tablicę runiczną oraz flaszkę służącą do przygotowywania mikstur. Było z tym trochę kłopotów, jako że podziemia zamieszkiwały wielkie pajaki i olbrzym zwany Golemem. Na szczęście w drużynie był wojownik.

Gdy znów ujrzyliśmy światło dzienne, skierowaliśmy się do lasu FIMNUIRH. Brozia odnaleźliśmy dzięki helmowi. Stał na polanie w środku lasu. Po jego pokonaniu na ziemi pozostało pięć pierścieni, dzięki którym ogień smoka był nam niestrasny. W ARAGARTH niedaleko lasu spotkaliśmy kupca. Za dość wysoką cenę sprzedał nam pajęczynę (TRAPDOOR SPIDER WEB). Czas wreszcie pójść do krainy SILMATIL. Aby się tam dostać, trzeba było przebić most strzeżony przez niezbyt sympatycznego, lecz do brzoze wyszkolonego osobnika.

Zaczęliśmy od pobliskiego miasta URSHURAK, gdzie spotkaliśmy Obara-kolejnego przyjaciela Jarela. Dowiedzieliśmy się o magicznym mieczu, który Jarek wbił w kamień (gdzieś już to było...). Spotkany w jednej z tawern Karoma przyłączył się do drużyny.

ISHAR

LEGEND OF THE FORTRESS

Kolejnym miastem było ELWINGIL. W jednym z domków powitał nas Thom (przyjaciel Jarela), który dał nam pięć habitów, dzięki którym można wejść do świątyni ISHAR. Przyłączyliśmy jeszcze do drużyny nieznanego (UNKNOWN). W wiosce na północ, w krainie HALINDOR, w jednym z domków starzec poprosił nas o uratowanie córki, która została porwana i uwięziona w ELWINGIL. Obiecaliśmy pomóc.

Zwiedzając krainę BALDARON napotkaliśmy miecz wbiły w skałę. Jeden z wojowników dysponował ogromną siłą, więc wycofaliśmy broni bez problemu. Natomiast w KANDOMIR, w chacie nad morzem, odwiedziliśmy starego maga, który dał nam scroll z opisem przyrządzania magicznych napojów. W północnej części krainy SILMATIL pokonaliśmy olbrzyma, by zdobyć zółwia. Zwierzaka wymieniliśmy u kupca w ZENDORII na butelkę TURTLE SLOBBER.

Pora teraz uwolnić dziewczynę uwięzioną w mieście ELWINGIL. Trzeba mieć jedno wolne miejsce w drużynie, najlepiej wywalić najsłabszego na ciosy przedwnika. Dziewczynę odtransportowaliśmy do starca w HALINDOR. Niestety jeden z mężczyzn z drużyny zakochał się w niewiaście. Trzeba było zrobić napój ZARKLUG i dać mu go do wypicia. Na wszelki wypadek dostał jeszcze napój DROULI.

Za odprowadzenie dziewczyny oćpieć dał nam klucz do podziemi. W ULDONYAR w celu wzbogacenia się zabiśmy rycerza



miotającego ognistymi kulami. W zakładku GIL-ARAS leżała kolejna tablica runiczna. Następnie korzystając z teleportu w HALINDOR przeniosłem drużynę na wschodnią stronę ELVINGILU, skąd powędrowaliśmy na północ do VALATHARU. Spotkany tam Zach podarował nam miksturę TOAT EYE.

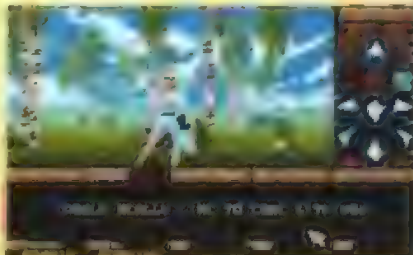
W FHULGROD zobaczyliśmy świnię. Zrobiłem miksturę ARBOOL, po wypiciu której świnią zamieniła się w czarownicę, która przyłączyła się do drużyny. W sklepach zakupłem jak najwięcej składników potrzebnych do robienia mikstur i udaliśmy się do HALINDORU. Po drodze wystawiłem na pewną śmierć jednego z wojowników i na jego miejsce przyłączyłem w tawernie starego maga, który posiadał czar MENTAL SHIELD. Teraz przechodząc przez teleport na wschodzie HALINDORU znaleźliśmy się w krainie VALATHAR.

Udaliśmy się na północ. Wejścia do podziemi strzegł czarodziej, których trzeba było pokonać. W pieczarach zdobyliśmy talizman i kolejną tablicę runiczną. Napotkanego smoka pokonaliśmy z łatwością, jako że każdy z nas miał magiczne pierścienie Brozia i ogień smoka był dla nas niegroźny.

Następnym punktem podróży była ZENDORIA, a dokładniej domek na północy niedaleko brzegu. Stamtąd zabraliśmy ostatnią tablicę runiczną chronioną przez nieznaną moc. Biegiem udaliśmy się do teleportu w podziemiach, nałożywszy uprzednio habit. Członkowie drużyny czuli się coraz słabsi, więc zastosowaliśmy czar REGENERATION.

Pokonaliśmy wroga przy teleportie i zostaliśmy przeniesieni do świątyni ISHAR. Rozpętało się piekło. Unicestwiłem trzech czarodziejów pomagających sobie czarem MENTALSHIELD. Na końcu stanęliśmy twarzą w twarz z Kroghiem. Zabić go można było tylko czarem ANTI KROGH, który miała czarownica. Po ciężkiej i wyczerpującej

Leśna kusicielka z mokrądeł, Amiga



walce Krogh został pokonany, a my udaliśmy się na zasłużony odpoczynek

Andrzej Kapusta,
Michał Klimaszewski, Marcin Welner
Dystrybutor: Mirage

SKŁADNIKI WYWARÓW

- A - oko żaby (TOAD EYE)
B - olej z salamandry (SALAMANDER OIL)
C - pajęczyna (TRAPDOOR SPIDER WEB)
D - jemioła (DRIED MISTLETOE)
E - mózg szczura (RAT BRAIN)
F - pazur gargulca (GARGOYLE CLAWS)
G - ślina żółwia (TURTLE SLOBBER)
H - proszek z kości smoka (POWDERED DRAGON BONES)

ARBOOL	1A+1B+1D+1H
BYMPH	2B+1D
CLOPATOS	1B+1D+1E+1F
DROULI	1B+1C+2D+1E
EXOUZ	2B+1D+1E
FOKLIM	1A+1B+1E
GHOGLAM	1B+1D+1E
IZDOLIA	1B+1C+1E+1H
KRAKOS	2E+1F+1H
LI-WYXZ	1B+1D+1G
OLMAO	2D+2E
SCHLOUMZ	1B+1D+2F
TRILLIX	2B+1D+1E+1F
WORGAZ	2B+1D+1F+1H
ZARKLUG	2B+1D+1E+1G



Ręczny wyrob broni ciężkiej, Amiga



GRUPA

Painting
red

OGŁASZA
KONKURS

jeśli **OD LAT**

kiełkuje w tobie

POMYSŁ

na wspaniały

SCENARIUSZ

gry przygodowej,

jeśli bezskutecznie

SZUKASZ

kogoś

kto by go

ZREALIZOWAŁ

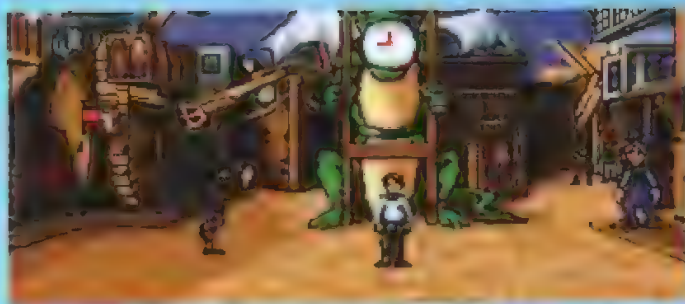


Siedzi i spłaz go.

1. uzasadnił **ORYGINALNOŚĆ** swojego pomysłu
2. podał przykłady na istniejące **ZRÓDŁA**
3. sprecyzował opis **BOHATERÓW** i ich cechy
4. określił **MIEJSCE** i **CZAS** akcji
5. przedstawił opis **PRZEDMIOTÓW** i **ZAGADEK**
6. określił charakter **DIALOGÓW**
7. inne!

Oczekujemy prac zwiniętych i dekurzanych, zawierających „szkieł” gry.

Napięz, czy jesteś chętny przy dalszej pracy nad pomysłem. Osoby stające do konkursu mają zagwarantowane prawa autorskie oraz gwarantowaną finansową w przypadku wykorzystania pracy. Pomysł nie wykorzystany jest również objęty ochroną i nie może zostać wykorzystany bez zgody autora. Dzięki uprzejmości Secret Service, redaktor będzie pełnił rolę skrzynki kontaktowej pomiędzy twórcami gier projektantami, grafikami, muzykami i kodownikami.



Peter Banning był postacią bardzo dobrze znaną w kręgach biznesu. Miał uroczą żonę i dwójkę nie mniej wspaniałych dzieci. Pełnię szczęścia rodzinnego burzył jedynie pewien drobny szczegół – Peter, ze względu na rodzaj swej pracy, był rzadkim gościem w swym domu. Dzieciaki były niezbyt zadowolone z takiego stanu rzeczy. A gdy dziecko jest niezadowolone, bardzo łatwo ściga na siebie wszelkiego rodzaju kłopoty. Tak było i tym razem.

Gdy Peter wrócił do domu po ciężkim dniu pracy, z głową nabitą pomysłami na sprytnie wykorzystanie słabości swych klientów, z pewnym zdziwieniem zauważył brak swych potomków. Nie mógł ich znaleźć w domu, a zwykle o tej porze dzieci siedziały już w swoich pokojach i odrabiały lekcje, jak na dzieci z porządnego domu przystało. Zaniepokojony zaczął wydzwaniać po kolegach swych pociech – bez rezultatu, nikt o nich nie słyszał.

Wiem wzrok jego padł na kartkę przytwierdzoną do drzwi. Szybko przebiegł oczami po literach i krew odpłynęła mu z płata ciemieniowego mózgu. „Dzieci porwane. Przytywają. czekam. Kapitan Hak”. O Boże! Kolejny psychopata używający ksywy z komiksu rodem!

Z lekką zdolnością Peter siadł na schodach i począł bezmyślnie wpatrywać się w ścianę. Nagle pokój załaziło światło. Od strony okna zbliżało się coś małego i świecącego. A cóż to znowu? Przerośnięty robaczek świętojański? Uszkodzony krasnoludek? Okazało się, iż bliższe prawdy jest przypuszczenie numer dwa: nadlatywała właśnie Julia Roberts emitująca promieniowanie niezwykłym najwspanialszy radziecki reaktor jądrowy. Nie wdając się w bezpłodne dyskusje Julia wpakowała Petera w prześcieradło i wytaszczyła za okno cagle coś mamrocząc pod nosem.

Podczas lotu Peterowi udało się ustalić kilka interesujących rzeczy: oto nie jest żadnym Peterem Banningiem lecz Piotrusiem Panem, ulubionym bohaterem fantazji dzieci oraz Stephena Spielberga; taszczące go urządzenie nazywa się Tinkerbelle a lecą do Neverland, gdzie czekają na niego dzieci i ka-

pitan Hak. Nie ma co – nieźle jak na biznesmana-racjonalistę, który ostatnią bajkę przeczytał w wieku lat pięciu, a swoje dzieci zamiast na Kopciuszku wychowywał na wyścigach z rachunków bankowych.

W końcu dotarł na miejsce. Tinkerbelle miękko posadziła Petera na środku rynku jakiegoś miasteczka i rozpoczęła orbitowanie dookoła jego głowy po promieniu około dziesięciu metrów

KLEPTOMANIA BIZNESMENA

Po dokonaniu gruntownej lustracji miasteczka Peter doszedł do następujących konkluzji: jego życiowym celem stał się w tej chwili dolarze na piracki statek, na którym najprawdopodobniej znajdują się jego dzieciaki, a po drugie aby tego dokonać należy zdobyć coś na kształt pirackiego ubranka. Najprościej oczywiście byłoby je kupić, lecz tu na drodze stał problem niewymienialności dolara na miejscową walutę, której to Peter chwilowo nie posiadał. Jedyną osobą wyrażającą chęć udzielenia pomocy w zaistniałej sytuacji był dr Chop, barwna postać światła medycznego mieszkająca na ulicy Muggers Alley. Zgodził się on na udzielenie wsparcia finansowego w wysokości dwóch monet w zamian za dorodną parę złotych siekaczy Banninga. Z tą skromną kwotą w kieszeni nasz bohater wyruszył na dalsze poszukiwania. W miejscu zwanym Behind Pirate Square zlokalizował kotwicę, która aż się prosiła, by ją połączyć z liną znajdującą w Dead Mans Pier. Uzyskana maszyna, użyta na krokodylę wieży zegarowej pozwoliła Peterowi na wykonanie malowniczego przelotu ponad Pirate Square. Za którymś razem udało mu się nawet dosięgnąć prąta spacerującego ruchem wahadłowym po placu i ciągnąć mu z głowy kapelusz – pierwszą część pirackiego stroju.

Na dalszy ogień poszła kurka. Peter zauważył jeden z okazów tejże części garderoby wiszący na sznurku do suszenia bielizny rozciągniętym w Behind Pirate Square. Niestety, każda próba jego „pożyczania” (dokonywana



za pomocą znalezionej tamże bossa-ka) nie przynosiła rezultatu z uwagi na ostre sprzeciw praczek nie zgadzających się na uspołecznienie jej towaru. Wniosek był prosty: należało w jakiś sposób odciągnąć uwagę owej zacnej małżonki od szmatek powiewających w wieczornej bryzie. Od pomysłu do przemysłu droga niedaleka: kolejny skok z liną z balkonu w barze Bait and Tackle przeniósł Petera na balkon praczek. Teraz jedynie zmykliwe stukanie do drzwi, szybkie przebycie drogi powrotnej i już trzymamy w garści ściągniętą kurtkę. Rzut oka do kieszeni po-

lić aby się tak bezproduktywnie mamo-owało" – pomyślał Peter nacionalizując część pirackiego majątku. Gdy powrócił z gotówką do miasta, stwierdził, iż należy przerwać już tę orgię kradzieży i nareszcie kupić coś legalnie za, powiedzmy, podebrane pieniądze. Jak pomyślał, tak też i zrobił, kierując się do jedyne go otwartego sklepu Ye Pirate Tailors. Wewnątrz uwagę jego zwrócił jedynie wykrywacz metali, który też niezwłocznie nabył. Nie znajdując dla niego lepszego zastosowania udał się na plażę, gdzie wcześniej zauważył na piasku znak, który zwykle oznaczał miej-



„Pogoria” przy kei, Amiga



SŁOWA, SŁOWA, SŁOWA...

Wielki finał zbliżał się nie mniejszymi krokami. Peter wiedziony ojcowską miłością ruszył swym dzieciom na ratunek. Na pirackim statku doszło do końcowego pojedynku z kapitanem Hakiem. W walce tej o zwycięstwo, poza mieczem, stanowił także język. A oto i zapis z czarnej skrzynki:

1. Peter Pan the Avenger
2. Good form, James.
3. Tick-tock tick-tock Hook's afraid of a dead old croc
4. You kidnapped my kids, you deserve to die.
5. Put up your swords. It's Hook or me this time.
6. Peter Pan, the Avenger.

I to był koniec Haka – skończył w morskiej otchłani, a Peter z rodziną żył długo i szczęśliwie.

PS. wydaje mi się, że jak na grę przeznaczoną dla młodszej części klientów, HOOK ma zdecydowanie zbyt dużo elementów złodziejskich.

PPS. Jeżeli czyjesz uszy ranią niespolszczone nazwy, jak np. Tinkerbell zamiast Dzwoneczek – przepraszam, ale gra występuje jedynie w postaci napisanej w języku Shakespeare (czyt. Szekspira)

PPPS. Starym zwyczajem zachęcam oczywiście do obejrzenia filmu Steve-na Spielberga „Hook” oraz do przeczytania nie cieszącej się chyba zbyt dużą popularnością w Polsce książki J.M. Barrie „Piotruś Pan”.

Pool

Szedł tak sobie i szedł (góra, prawo, góra, lewo, góra, prawo, prawo), aż wpadł w pułapkę zastawioną przez partyzantkę oddziału bojowników antypirackich zwanych „Zagubionymi Chłopcami”. Odważnie wkroczył do ich siedziby i natychmiast odkrył kulka przydatnych rzeczy: na przystani kolo statku The Avenger znalazł sieć, z której wypłatał linę, dającą w połączeniu z gałązką z drzewa rosnącego na bagnach świetny luk. Poprawił też swą kondycję fizyczną ćwicząc w Jogging Area, oraz ułoił pierwszy od zabicia do Neverlandu prawdziwy interes: za jajka od kury żyjącej w Czterech Porach Roku (zwinął je straszając biednego ptaka grą na muszli) dostał kawał elastycznego materiału od chłopaka z warsztatu.

Gumę ową inteligentnie użył naprawiając wyrzutnię w Slingshot. Teraz, używając końca kłosa jako trampoliny, wykonał trzy skoki próbne, a następnie, uzyskawszy pozytywną opinię stojącego pod kłosem chłopca, katapultował się używając gumy i drzewa jako procy. Naciągając chłopaka tego na zwierzenia, wyycigał od niego jeszcze kilka kulek.

Następnie wziął udział w próbie strzeleckiej odbywającej się w warsztatach, wrócił do Czterech Pór Roku po kwatek, jaki mu się wcześniej nawinął pod oczy i zaniósł go w prezencie Tinkerbell przesiedlającej na bagnach. Oczywiście nie robił tego bezinteresownie – otrzymał od niej naparstek. Teraz nastąpił jeszcze incydent w Dining Area. Jedyną osobą, która skłaniała się tam ku konwersacji był niejaki Rulio. Jednak on także nie wykazał się zbyt wielkimi umiejętnościami lingwistycznymi: jego ubogie słownictwo nie wykroczało poza przekleństwa. Peter jednak, człowiek wykształcony, nawet jego polatki pokonał w grze słownej i doprowadził do szata. Kiedy już tak sobie porozmawiali od serca stał się mały cud – na stole zmalałizowało się jedzenie, wywołane siłą wyobraźni Petera „Oops, coś nie tak” – pomyślał sobie nasz racjonalista – „przypada się chyba lu fachowa pomoc psychoanalityka”

Ponieważ jednak zadnego nie było na podorędziu, postanowił o male wyjaśnienie poprosić Tinkerbell. Wytrawna owa terapeutka rzeczywiście mu pomogła: zabrała go do domu w drzewie, gdzie, jak się po dokładnych oględzinach okazało, spędził swe szczęśliwe dzieciństwo (jako niejaki Piotruś Pan, największy wróg kapitana Jakuba Haka). Podczas owego seansu psychoanalitycznego Peterowi wróciła pamięć. Przypomniał sobie też kilka dawno zapomnianych umiejętności, m.in. sztukę latania.

HOO-K

zwolił na przekonanie się o radośnym fakcie, iż właśnie staliśmy się posiadaczami kolejnej monety

Akt pierwszy, scena trzecia: spodnie. Jedynym miejscem, gdzie można było napotkać istoty gołowe na rozstanie się z dolną częścią swej garderoby okazała się być knajpka Jolliest Roger's Place. Zalegali w niej osobnicy będący pod wpływem jedyne go dozwolonego tu napoju wysokowego: kakao. Ponieważ barman nie był zbyt skłonny do wydawania własnych kufli zawierających ów boski trunek, Peter zmuszony był skoczyć po parę (a właściwie po trzy) do konkurencji (tzn. do B&T). Z kufkami wypełnionymi kakao można już było rozpocząć konwersację z jedynym z przedstawicieli miejscowej inteligencji. Gdy człek ów pograżył się już w nieświadomym błogostanie, nie opomógł przeciwko użyczeniu swych spodni w zbożnym celu

Pozostał jeszcze problem: gdzie się przebrać? Lekarstwem na tę bolączkę okazała się roleta podebrana z kliniki dr. Chopa. Umiejętnie użyta w ustronnym miejscu za pirackim skwerem

Teraz można już było bez żenady udać się na statek. „Czyżby to złoto nieśmiało przebłyskiwało z praczek garnków? Ależ tak! Nie można chyba pozwo-

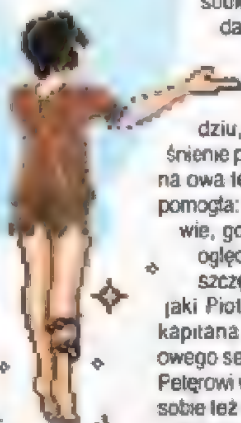
ścić ukrycia skartu. Intuicja nie zawiodła go i w tym momencie – do rąk jego trafił dorodny budzik

Znając z rozmów awersję kapitana Haka do wszelkich tykających mechanizmów, kroki swe skierował na statek. Kolejny sukces – wylizała zakończyła się ucieczką wprost w spienione fale ciepłego Morza Neverlandzkiego.

SYRENY I PSYCHOANALIZA

W wodzie kotłuje się nasz Peter, który jakoś nie tonie. Spogląda jedynie z zainteresowaniem w kierunku pobliskich, całkiem urodziny syren. Lecz ponieważ jest stalecznym mężem, uwagę swą kieruje ku spoczywającej na dnie muszli oraz ku dziwnemu mechanizmowi znajdującemu się obok. Po pogrzebianiu w nim bosakiem coś zachrobotało, coś zaskoczyło i można już było użyć

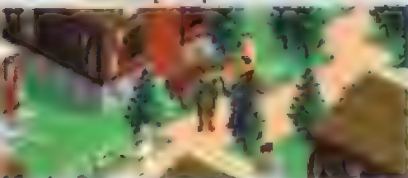
muszli w celu wydobycia się na powierzchnię. A oto i wynurzymy się niczym Wenus z morskiej piany w pobliżu wejścia do lasu. Peter za-trzymał się jednak jeszcze na chwilę w celu zabrania z muszli drugiej, mniejszej ostonki jakiegoś morskiego mięczaka i odważnie wkroczył w mroczną knieję.



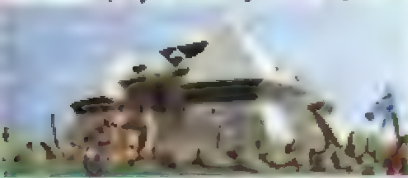
OCEAN'92
1MB AMIGA
ATARI ST
PC: VGA, SB 2 4
PRZYGODOWA
90' 85' 90' 4
Cena w zł
Zamów w VAT



Lisiczkę wzięło na naleśniki.



Mąka jest, mleko jest, woda jest...



Ruszyć jest, jaja są...



Śmietana jest, dżem jest, gaz jest...



Szczypta soli też jest...



ale czegoś tu brakuje...



...I za się w oczku kręci... PC



Kłopotliwy kłopotliwy kłopotliwy, pokaż mi...

Wszyscy grał sobie spokojnie na pikniku w war-

W jednym z namiotów zastanawiasz kupca, poga-

Popęć do wioski, szukaj sklepu, w którym bę-

Kienunek sanktuarium. W świątyni porozmawiaj

z tym zrobić. W wiosce odstaw łowi do szklarzy (ich

Pogadaj z Sakką, przyjmij proponowany test

Tych bez uchyśniania wymieni zgubę na ma-

INHERIT THE EARTH

z mniszką Elarą, zażąda ona jakiegoś znaku (TO-

Otrzymamy znak przekaz Elary, będziesz mógł

W jednym z ogrodzonych potkiem ogródków

Wybierz się do jaskini, poproś pomo-

podczas wycieczki w króla drzew zgódź się

Coś ci gnał do małego domku, w którym rezydu-

Drwaną mską zapukaj w wrota węża. Za-

Ruk jako najszybszy powróć do pomocy

W leżącą na zachodzie Dzikich Łągów wiosce

kolów panuje smutek. W namiocie leży chora Mu-



chp Porozmawiaj z jej mamą, musisz wyświadczyć

Idź do chaty (COTTAGE). Irzykrotna próbuj

wtedy Alammą zdecyduje się ciebie wpuścić. Po-

Nad położonym na północy strumieniem znajw

Alammie dostaniesz miód, zieleni i przybory do szyc-

kląc na dół od sału, przedzieraś obok grających

w karty strażników, a dalej użyjesz zamkniętych

w celi przyjaźni. Żelaznym kłuczem uwolnisz wię-

Wędrując nad skalisty wąwóz (ROCKY GOR-

Na przystani czeka niemła niespodzianka. Wiczu-

Przy świątyni wodospadzie (WA-

Wła prosto do tajemniczych ruin (ANCIENT RU-

Wła prosto do tajemniczych ruin (ANCIENT RU-

PHOBOS'99

PHOBOS 99 to pierwszy produkt

Starzy Spectrumowcy i Commo-

MANA ze świetnie zrobioną grafiką

Grafika zrealizowana jest w 256 ko-

Gulash

ZIP SOFT '94

PC VGA
SB, CUS

ZŁOTY KŁUCZ

85 80 80 220

Cena w zł
zawiesza VAT

stronie Otworzysz jedną z drzwi, w środku podnieś zwój liny (SPOOL OF CABLE). Na urwistym nadbrzeżu (SEASIDE CLIFF) używając liny wyhupiesz na górę spoczywającą w gnieździe kartę identyfikacyjną (CARD KEY).

Kupiec urządzający tymi razem na pomoście, wymienił troleum na lampę olbrzą (OIL LAMP). Przysła się ona w runach, przy jej pomocy odblokujesz brzoce drzwi w rzędnę hangarów. W pomieszczeniu niszczyć samochody transportowe pochodzące z zamierzonych czasów ludzkiej świetności. Na ziemi leży bezpiecznik śrubokrętu (SCREWDRIVER).

Po prawej stronie siołą budynek o szklanych
dzwonach. Te najbliżej wejścia do ruin dadzą się
słyszyc. Użyj karty na tablicy kontrolnej (PA-
NEL WITH GLOWING LIGHTS). Busząc po
tych korytarzach odnajdziesz pokój, w nim na

biurku stoi kolejny przeżytek upadłej ludzkiej cywilizacji – komputer. Jest tu również trójkątokształtne urządzenie (TRIANGULAR DEVICE)

Pognawszy nad łamą wspinasz się pod górę, gdzie na szczycie leży obserwatorium. Włazniesz do wnętrza obdukcji snubokreplem przy wejściu. Zabierz pudełeczko (BOX WITH GLOWING NUMBERS) a następnie otwórz je. Zawartość pasuje jak ułamek do trójkątnokształtnego urządzenia, teraz zacznie ono działać.

Idź do wodospadu, wsłyszysz się w szczeliny (GA?) i skieruj się w lewo. Wszedłś do zacisznego kanionu, aby tam trójkątnokształtne urządzenie zaparkować w stacji (IRON HATCH). To jakaś nowa baza (kto je będzie?) Podążając na wprost, wspinając się po drabinach, zmierzając wprost ku rozwiązaniu, akcje. Szop będzie

próbował pocałować Kulię, na szczęście dla niego poszybowała ona w wodną otchłń. Szop podał jej tę samą drogą. Tym samym kończy się ta katastroficzna bajka, pora wyłączyć komputer i wyskoczyć z domu, na przechadzkę po prawdziwym lesie.

History

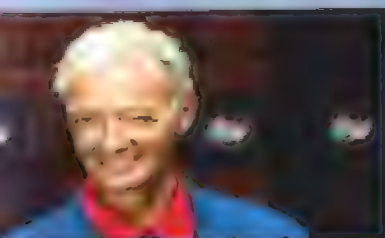
NWC'94

PC: VGA,
SB, GUS

PRZY GODOWA

80% 80% 80%

Cena: 17z
Złoty VAT

[illegible]

Te mrozące krew w żyłach sceny pochodzą z MEGARACE, kolejnego produktu wydanego wyłącznie w wersji na CD-ROM. W tych wyszczałach samochodowych nie byłoby nic specjnego, gdyby nie doskonała grafika, mimo że w stosunku do gier na kompaktach takie stwierdzenie uraśla powoli do banału.

Ale gralika MEGARACE naprawdę prezentuje się ciekawie. Trasy zostały wyinterpolowane na 3D-Studio (który to już raz?), ich przesuw jest bardzo płynny. CD-ROM nie szaleje tak jak podczas gry w THE SEVENTH GUEST, spokojnie doładowuje kolejne porcje danych. Widać, że większość torów „pochodzi z komputera”, tecz jest kilka, w których ma się rzeszylchane wrażenie jechania poprzez rzeczywistą krajinę. Zwłaszcza, gdy z boku mgają obrazy: pół jak z GOMACHE

Jakość filmów też jest znakomita. Soczyste kolory, ciągłość animacji, nawet praktycznie monochromatyczny początek intro jest bardzo dobry.

bo dużo się tam dzieje. Miasto z przyszłości jak żywe. Muzyka trochę rozczarowuje. Digitalizowana gadanina jest już standardem, natomiast motywy muzyczne nie są zbyt dynamiczne i pozostają niezauważone na tle wizualnego przepychu.

Niezapomnianą kreację stworzył aktor Christian Enkson jako ekscentryczny prezenter Lanza „Prolesorek” Boyle. Potrafi być ironiczny, komyczny, filozoficzny a także beczelny. To dziwne, ale ta jego postać wcale nie denerwuje gracza, każda nowa mina Profesorka może szczerze ubawić. MEGARACE chyba zawsze będzie kojarzone z tym kunoizalnie ubranym dwojgnisiem.

Cóż, miłość pozostawia niestety sporo do życzenia. Na ekranie nie ma naraz więcej niż dwa samochody. Skasujesz przeciwnika za chwilę widzisz przed sobą następnego itd. Zabawa zaczyna się w momencie, gdy zabraknie ci amunicji. Drganie, spychanie na bandę, odśrodkowa-
na zakrętlach, lecące snopy iskie-
To
chwilami może wrócić.

[illegible]

uje oglądanie. Wiadomo, to wszystko jest jeszcze w stadium raczkowania, ale istnieje duża szansa, że właśnie CRYO zrobią jako pierwsi grę, o której będzie można powiedzieć, że jest „real virtual”.

Mice

Dystrybutor: CD Projekt
tel. (0-2) 621-46-28

CRYO'94
CD32
PC: VGA, SM, GUS
CD ROM
WYSIWYG

100 85 80 1150

Check your
requirements

Screeny: PC i CD32

MEGARACE





Brama palacu wezyra Bagdadu, PC



Po wyśnięciu RAVENLOFT, GSI wchodził na rynek z nowym tytułem. Co ciekawe, firma nie prezentuje kolejnego filmowego re-oloplaying. AL-QADISI opiera swoją fabułę na słynnych arabskich legendach. Jest to gra trochę archaiczna w stylu, ale posiada spory zakres historii oraz naprawdę ładnie i ciekawie opisywane fabuły, do tego całkiem oryginalne. Wezwycy trochę już zmienił ten nowoczesny, opisywany filmowy sposób tytułami postacią być może pewnie dziwaczny, dobrych lat. AL-QADISI nie jest żadnym wielkim przebojem, to po prostu portja nastąpił.

Jesteś z rodu Al-Hazrad. Nie wiesz jeszcze nic o złych wleściach, które wkrótce jak grom spadną na twoją rodzinę. Zanim zaczniesz się nawalnica, wysłuchaj garści dobrych rad.

- Rozbijaj wszystkie dzbany, czasem w środku znajduje się waluta
- Rodzaj broni, którą walczysz zmieniaj opcję READY WEAPON.
- Gdy będziesz płynął statkiem, pamiętaj, że abordaż pirackiej galery przynosi zawsze korzyści - mają tam kufel pełen złota.
- Z medykamentów nie warto kupować nic poza HEALING POTION oraz GIANT STRENGTH POTION.
- To, że wykonujesz właściwe czynności oznajmiane jest przyrostem poziomu doświadczenia.

Od razu na początku czeka cię krótki marszobieg, w trakcie którego trzeba będzie pokonać kilka nietrudnych pułapek. Podążasz w jedynym możliwym kierunku, goniony przez magiczną falę. Wkrótce wraz z siostrą docieracie do rodzinnego miasta Zaratan.

W mieście nie dzieje się dobrze. Klany Al-Hazrad i Wassabow od wielu pokoleń są skłócone. W północnej części zabudowań mieszka Quadi, który proponuje podpisanie pokoju pomiędzy zwaśnionymi rodzinami. Porozum się z ojcem a następnie odwiedź siostrę, jej



dom znajduje się na lewo od bramy miejskiej. Stojący przed apartamentem Quadiego Haroon złoży też swój podpis na dokumencie, potem udajcie się do mediatora.

Wąleając się po ulicach Zaratanu nie zapomnij zajrzeć do ciotki, ma przygotowany z okazji twojego zbliżającego się ślubu z Karą mały prezent. Jest w kufle.

Mieszkający obok waszego domu kupiec Babazar poprosi cię o pomoc. Jego córka zachorowała na nieznane dolegliwości, uzdrowić ją mogą jedynie purpurowe jagody, rosnące w jednej z zaratańskich pól. Wyjdź z miasta i udaj się na zachód. Odnajdź palmę, na której siedzi papuga. Nieopodal rosną trzy krzewy. Zbierz właściwe owoce. Nagle z morskich fal wyłania się syrena. Porozmawiaj z nią, dostaniesz wiadomość od jej pana Farida, którą trzeba przekazać Qadiemu, zobowiąż się również, że nikomu innemu nie powiesz, że ją widziałeś.

Wróć do miasta i oddaj list Quademu. Dostojny nestor będzie zadowolony: szykuje się ofensywa sił ciemności, na pustyni już dziś zaroilo się od wilkołaków i dziwnych ruchomych wirów piaskowych. Wygląda to na klątwę Dżina... Zostaniesz odesłany z odpowiedzią. Kupcowi zanieś lek, a gdy zapyta, czy widziałeś syrenę - zaprzecz.

Odnajdziesz syrenę w tym samym miejscu co poprzednio, po krótkiej pogawędce powrócisz do Zaratanu. Okazuje się, że żeglarze Wassabow nie powrócili z wyprawy, opiekujący się rodziną Al-Hazrad dżin Muliban opętany jakimś niewiadomym szaleństwem zatopił ich statek. Twoja

rodzina zostanie odesłana do więzienia, musisz samotnie bronić jej honoru.

Na zachodzie pustyni odnajdziesz otoczonego przez zgraję wilków człowieka. Idąc z uwolnionym Kalifem kawałek na północ napotkacie ukryty za bieżką kufel, w którym będzie zdjęcie zaginionej córki Kalifa. Czekaj cię jeszcze powrót do miasta, a potem szukając pomocy udaj się ponownie do syreny. Poleci ci iść na południowo-wschodni cypel, gdzie poznasz zaklęte przywołujące zółwa, on przewiezie cię na tajemniczą wyspę. Spoczywa tam wrak pirackiego galeonu.

W dwóch kufkach znajdziesz klucze. Trzeci zdobędziesz pokonując jeden z oddziałów truposzy w zachodniej części wyspy. Przedostań się na pokład łodzi na lewo i prawo. Zejdź pod pokład, na końcu korytarza pojawi się portal, dołknijcie zielonej kuli przywróci ci siły vitalne.

Po powrocie odczuwasz lekkie kołtanie. Statek płynie! Porozmawiaj z zaklętym kapitanem, wskaz kurs na miasto Bandar al-Sadat. Strażnikom powiedz z czym przyszedłeś. Najpierw rozetrzyj się po mieście. Jest tu gość, z którym grając w zgadywanie liczb można zdobyć fortunę. Funkcjonuje także kantor, wymieniający złoto na klejnoty i odwrotnie. W sklepie Supernatural Emponum zaopatrz się w zapas napojów uzdrawiających.

Idź do palacu, tam poprosz o audiencję z Kalifem. Będziesz musiał chwilę poczekać, dopiero gong oznajmi, że można udać się do północnej sali tronowej do monarchy. W rozmowie wystaraj się o widzenie z uwieczoną rodziną, zejście do lochu znajduje się w zachodnim skrzydle palacu.

Ojciec zapadł na zdrowiu, daj mu Healing Potion, potem odnajdź cele matki i siostry. Spokaj się jeszcze raz z ojcem. Łos zawiezie cię ponownie na Zaratan. Gdy otworzysz zaklętym wrota Wieży Czarowników położonej na pustyni.

Przebijając się naprzód dotrzesz do komnaty z symbolami wyrzniętymi na posadzce. Przechodź po niebieskich, pociągnij za dźwignię. Idź na północ. Poprzez pulsującą ścianę przedostaniesz się dalej. W następnym teście będziesz musiał zapamiętać, jakie znaki się zapalały. Na zachodzie spotkasz panienkę, przed którą trzykrotnie musisz udeścić jelenia: I never do that. Przełączając dźwignie i podróżując na platformach będziesz jeszcze przez pewien czas. Zielonego Dżina spytaj o imię tego, który opętał Mulibana.

ze o zakupienie Złotej Gołębiczy. Przyrzekasz mu wkrótce dostarczyć towar.

Po dołygnięciu do Shibaz w niezamieszkanym budynku musisz znaleźć trzy pergaminy (przeszukaj boczki) oraz zapoznać się z treścią czerwonej księgi. W drugim budynku drogę zastąpią ci ognie. Jednej stalui przeczytaj fragment z księgi, drugiej wetknij w uszy zwoje pergaminów.

Niestety mędrzec spłoszony twoją obecnością wyleciał na dywanie. Trzeba szukać mistrza. Wygląda za jakiś czas nieopodal domu na wschód od alei oliwnych lamp. Porozmawiaj z nim. Nie wie, gdzie znajduje się legendarna wyspa Dżinów, ale można to sprawdzić w bibliotece, powiada. Wejście do niej znajduje się w pobliskim budynku.

Kieruj się na południe, potem na zachód. W dżbanie ukryta jest wojownicza, kawałek dalej za nią usiądziesz na dywanie i przeleć się do schodów prowadzących na dolny poziom, gdzie przechowywana jest wiedza tajemna. Ładuje się na runicznych znakach.

W południowej części biblioteki zaopatrzyć się w sporo dóbr, pokrzywanych głównie w dżbanach. Zaś poszukiwany pergamin znajduje się na północ od schodów, trzeba przejść przez iluzoryczną ścianę i pokonać zielonych wojowników. Wyjdź z tego poziomu i przejdź na dywanie kawałek na wschód, wyjdiesz z podziemi.

Kurs na Jaza'ir Jiza. Obejdź rzędy wynurzających się z piasku pięści. Na południu dotrzesz do dżina, który zapowie, że przepuści cię dalej, jeśli spełnisz jego trzy życzenia. Najpierw będziesz musiał dostarczyć najmłodsze dziecko węża na świecie. Płyń do Bandar al-Sadat i kup jedną sztukę. Przy okazji w Supernatural Emponum nabydź Złotą Gołębicę, dostarcz ją w przelocie Fandowi. Zostaniesz potem wysłany przez dżina po najgorętszy węgiel na świecie, kupisz go w sklepie Ha-kima. Trzecią wyznaczoną ci próbą będzie próba o przywiezienie słynnego welonu utkane przez Ingrid. Kupisz go w jej sklepie, po prawej stronie głównej alei Bandar al-Sadat.

Niestety dżin, z natury chytra bestia, wysłał cię w dodatkową podróż na wyspę Senat po Lampę Wiecznej Pustki. Płyń do tej piekielnej krainy. Gdzieś pośrodku wyspy leży kufel, w nim spoczywa lampa. Po powrocie musisz umiejętnie konwersować z dżinem, by cię znów nie wyprowadził w pole (1,1,2,1,1). Dżin na wsze czasy zostanie zaklęty w lampie.

Szachownica stanowi rodzaj portalu. Ważne są cztery pola położone ukośnie od narożników. Od nich startujesz w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara cztery pola naprzód, skręcasz trzy w lewo i jeszcze raz w lewo o jedno pole. Zaczynaj od tego na południowym zachodzie.



Otworzyło się przejście do komnaty Fanda. Fruwają tu piękne złote ptaki. Czarownik wysłał cię do pustelnika na tajemniczą wyspę Shibaz, poprosi tak-





W niebieskich przestworach spotkasz dwie siostry, przywitaj się i opowiedz swoje dzieje. Potem udaj się do dostojnego Efreit Murza (płd.wsch.), nie zostaniesz jednak wpuszczony na audiencję. Teraz (płn.zach.) odwiedzasz pluszczącego się w basenie Aziza. Obieca ci podarować specjalny napój, jeśli uwolnisz jego ukochaną mużę, piękną Izad. Otoczony areopagiem wojowników świątobliwy Dao (płn.wsch.) zobowiąże się uwolnić dziewczynę w zamian za klejnot. Dostaniesz go od



Następną kratę otworzysz w podobny sposób, południowym korytarzem przedostaniesz się do lochu, gdzie uwieczona jest twoja rodzina. Przemykaj za plecami strażników. Ojciec powie, że Beziemienni rezydują na otoczonej mgłami wyspie Al-Naqqil, nie ma na nią na razie dostępu.

Wróć przy wyjściu z palacu natkniesz się na list, nadawcę odszukasz w południowo-wschodnim skrzydle. Nazywa się Obdel. Z otrzymanym pierścieniem udaj się do zachodniej Kom-



dytacji kaplicę odnajdziesz zaś na południu.

Na miejskim rynku do studni krzyknij w ciemność magiczne słowa poznane podczas seansów. Przedostaniesz się do ukrytego więzienia. Rozsiecz bandę najemników, na końcu przyjdzie ci zmierzyć się z kapitanem korsarzy i jego obławą cyklopów. Wszczyniając tę chryję pamiętaj, że kapitan do brzo zna wojownicze arkana. W sąsiedniej komnacie przeszukawszy łóżko wejdiesz w posiadanie zardzewiałego klucza. Droga do wschodnich cel stoi otworem. Uwolniwszy niesłusznie skazanych, oswobodzisz też twojego brata Tanka. Stracił głos. Krwią napisze na ziemi nazwę wyspy – Aballat. Bez zwołów wracacie na statek. Zaprowadź Tanka pod pokład, tam będzie mógł odpocząć. Kurs na Aballat.

W domach strażnicy pilnują zaklętych w lampach i dzbanach duchów. Możesz dokonać penetracji tych pomieszczeń, a zdobędziesz trochę złota. Dzban, którego szukasz znajduje się w północnej części wyspy przy kaktusach. Na statku przywołujecie i oczarowujecie Mulibana. Niestety znów na twoje barki spada obowiązek wykonania mokrej roboty. Trzeba płynąć na wyspę Al-Naqqil unicestwić Beziemiennych Mistrzów. Koniecznie weź ze so-

Piaszczyste lazurowe wybrzeże, PC



twoje. Posiądziesz zdobione naszyjniki. Szukaj też tajnych przejść, w tych miejscach ściana nieznacznie pulsuje. Wyjście z tej sekcji znajduje się na zachodzie.

Pojawisz się na statku. Pogawędz z odczarowanym kapitanem, potem wypada udać się pod pokład i przez portal przedostać się na pentagram. Do pojedynków stawać będą kolejni Beziemienni, obchodząc pentagramy odnajdywał będziesz magiczne przejścia. Nagle nastanie burza fajerwerków. Chyba tym razem wszystko załatwione... Lecz zapomnij o następnych niebezpiecznych wyprawach – wkrótce się żenisz.

Micz

AL-^{THE}QADIM

GENIE'S CURSE

siostr, molestując je tak długo aż wreszcie oddadzą świecidełko. Wykonaj kurs do Dao, następnie odsław Izad do jej pana (cela znajduje się na południu). Możesz swobodnie powrócić do Efreitiego.

Wypity napój uodporni cię na ogień, dzięki czemu dostąpisz zaszczytu audiencji. Usłyszysz o Beziemiennych Mistrzach, oni stają się teraz wrogiem numer jeden. Podobno twój ojciec wie coś o nich. Płyn na Bandar al-Sal'Adat.

Prosząc o audiencję u Kalila, spotkasz się z odmową. Przy wyjściu z palacu za jednym z filarów ukrywa się człowiek, powiadający o uczcie mającej się odbyć na twoją cześć. Idź do północno-wschodniego skrzydła palacu, odziana w żółte szaty Sumia okaze się rozmowna i ofiaruje pomoc. Musisz wybrać się do kantoru, gdzie właściciel ma przekazać ci sekretne klucze. Gość spłoszy się i odeśle cię do prekara Omara, handlującego na targu obok sprzedawcy dywanów. Powiedz mu: I need key of Bono – to tajne hasło. Kluczem otworzysz przejście znajdujące się w palacu tuż obok miejsca, gdzie stoi Sumia.

Na dole znajdziesz klucz, którym otworzysz kolejne sekretne przejście. W celi spotykasz cyklopa, obiecujesz wyprowadzić go na wolność. Ukrywającego się pod płachtą biedaka przeprowadź aż do bramy miejskiej. Potem trzeba wrócić do cel. Wschodnie drzwi otworzą się, gdy położysz kamienną bryłę na każdej z sześciu platform uderzysz osiem razy w zielonkawą fragmenty ścian, pod którymi ukryte są dziwnie.

naty Medytacji. Chybką przedostał się do komnaty, w której przy drzwiach stoją strażnicy. Pchnij stolik i szybko lewą stroną komnaty przedostał się do południowych drzwi. Jesteś w haremie. Jedną z kurtyzan da ci kluczyk. Gdy schowasz się za drzwiami, krzyknij zwołując strażników, byś mógł uciec. Idź do sypialni Kalila. We wschodniej komnacie ze skarbnicy (akurat ich nie dotykaj) otworzysz przejście i wewnątrz przeczytaj dziennik, spłądruj też kufel. Wróć do miejsca, w którym się pojawiłeś, przeniesiony zostaniesz do Komnaty Medytacji. Obdel już tu nie będzie, dowiedz się, gdzie jest jego komnata (płd.zach.), w niej w szufladzie przeczytasz wiadomość.

Wyjdź z palacu i idź w kierunku bramy miejskiej. Oczekującego tu na kuneira Obdela należy postraszyć (2,1,2) Przed tą wyprawą zaopatr się w kilka naczyń uzdrawiających napojów. Pora płynąć na Al'Katren.

Miejscowa społeczność trawiona jest przez międzyplemienną wojnę. W zrujnowanych domach dogorywają schorowani ludzie. Pilnującym ulic strażnikom wytłumacz, że nie jesteś mordercą. Na południowym wschodzie przebywa Ra'is Taraq wraz ze swoją drużyną. Na jego zlecenie wykonasz wyrok na korsarce Galat, której obóz położony jest w przeciwnym krancu wyspy. Rozpraw się z Galat i jej wspólnikami, po czym dzięki zdobytemu kluczowi będziesz miał okazję pomedytować w pobliskiej kapliczce. Po powiadomieniu Ra'is Taraqa dowiesz się, gdzie zdobyć drugi klucz. Szukaj na północy płonącego krzaka. Kolejną odpowiednią do me-

ba kilkanascie napojów uzdrawiających, bo stamtąd nie ma już odwrotu.

Wyłądownie! W podziemiach Al-Naqqil. Roznosząc na strzepy skrzydlate demony i kilku czarowników, penetruj dokładnie te po-

SSI'94
PC: VGA, SB, GUS
PRZYGODOWA
85 85 90



Plusz nie ma żadnych szans, PC



PEARL HARBOR

Szukając winnych klęski w Pearl Harbor Amerykanie postawili wiele pytań pozostających bez odpowiedzi, przez co wydarzenie to nabrało charakteru supertajnego spisku. Jednakże rozmiarowej porażki nie były tak wielkie, gdyż lotniskowce amerykańskie parę dni przed atakiem wyszły w morze, zaś piloci japońscy z niewiadomych przyczyn nie zniszczyli ogromnych zbiorników z benzyną i ropą.

Zbiorniki pozostały jedną z nielicznych rzeczy na wyspie, której nie przeorały japońskie bomby, choć atakować je było bardzo łatwo. Eliminując je Japończycy zadaliby bardzo poważny cios amerykańskiej maszynie wojennej, gdyż były to jedne z większych rezerw paliwa lotniczego. Tylko z sobie znanych przyczyn głównodowodzący japoński, admirał Nagumo odwołał drugi, planowany na popołudnie atak. Sumując, Japończycy zatopili i poważnie uszkodzili kilka dużych jednostek amerykańskich, zaś średnie i lekkie uszkodzenia odniosło kolejnych kilkanaście okrętów. Był to poważny cios, jednak nie rzucił on na kolana Amerykanów – był to cios, który „obudził śpiącego smoka”.

Atak na Pearl Harbor rozpoczął trwającą pięć lat wojnę na Pacyfiku, wojnę w której poznano olbrzymią rolę silnych zespołów nawodnych, w których zasadniczą rolę pełnią lotniskowce. Wojnę zakończoną atakiem atomowym i kapitulacją Japonii 2 września 1945 roku.

ZANIM ZACZNIESZ GRAĆ

Na przestrzeni ostatnich trzech miesięcy na rynku pojawiły się dwa nowe symulatory lotnicze, których tematyką jest właśnie wojna na Pacyfiku. Mowa o PACIFIC STRIKE produkcji ORIGIN oraz 1942: PACIFIC AIR WAR – grze ze statni MICROPPOSE. Obie te gry znajdują się już w zapowiedziach wydawniczych firmy IPS Computer Group, przewidzianych na czwarty kwartał 1994 r.

Akcja w PACIFIC STRIKE rozpoczyna się od ataku na Pearl Harbor, podczas którego sterujesz jedną z dwóch walczących amerykańskich maszyn. Natomiast akcja 1942 PAW rozpoczyna się już po wypłynięciu US Navy z baz i przejściu do działań defensywno-zaczerpnych – na morzu Koralowym w maju 1942 roku.

Oba programy reprezentują dwa różne podejścia do gier typu symulacyjne-

go. Programiści ORIGIN ze zdobytymi podczas produkcji STRIKE COMMANDERA doświadczeniami stworzyli grę, która przede wszystkim miała być grą prostą, łatwą i przyjemną. Trzymając się ogólnego kierunku wyznaczonego przez historyczne realia, programiści swobodnie tworzą algorytmy zachowania się maszyn w powietrzu i dowolnie kształtują powietrzną walkę i bombardowanie. Tak zrealizowaną grę symulacyjną nazwałbym dobrą strzelaniną.

Natomiast 1942 THE PACIFIC AIR WAR skupia się na znacznie ciekawszym obliczu tamtej wojny. Głównym założeniem, które spełnia gra jest mak-

ie nie mają zamiaru czytać kłuskelstronicej instrukcji napisanej żargonem lotniczym. Trzeba przyznać, że PACIFIC STRIKE jest dobrą grą spełniającą założenia z jakimi ją tworzone. Trochę tylko martwą wymagania sprzętowe stawiane przed biednym graczem, mianowicie na pudełku zalecają PENTIUM, zaś niezbędną konfiguracją jest 486DX 33 MHz z 8 MB RAM. Jak na polskie warunki wymagania te są raczej zaboje. Trzeba zaznaczyć, że mimo to grafika w PACIFIC STRIKE nie jest taka doskonała – programiści przesadzili z teksturami wody i nieba; ze wyglądają one po prostu brzydko. Strzały

F4F Wildcat, F6F Hellcat, SBD Dauntless i TBD Devastator.

Wracając na chwilę do konkurenta – 1942 THE PACIFIC AIR WAR, jeszcze raz z wielkim uznaniem podkreślam maksymalne odwzorowanie wojennych realiów. Uwzględniono wodowanie, przegrzewanie się silników, rozpadanie się samolotów pod wpływem nadmiernej prędkości, lądowanie na pływającym z dużą prędkością lotniskowcu wykonującym gwałtowny skręt, których świadomość dobrze świadczy o dopracowaniu programu. Nawet sam lot przy ustawieniu REALISTIC jest dość wyczerpującym zajęciem, gdyż na samolot wpływ ma dosłownie wszystko – wiatr, uszkodzenia, rodzaj chmur, pogoda, prądy zsiępujące i wstępujące, stan silnika – puszczanie drążka powoduje dziwne manewry, przez co trzeba cały czas kontrolować lot. Walka powietrzna, bombardowania i ataki torpedowe też są nie lada sztuką. Wszystkie te elementy czynią 1942 THE PACIFIC AIR WAR niezłym kąskiem dla maniaków prawdziwych symulacji lotniczych. Oczywiście opracowanie graficzne gry także stoi na bardzo wysokim poziomie. Wygląd wody i nieba przewyższa PACIFIC STRIKE, zaś samoloty, mimo że ustępują produktowi ORIGIN, też są bardzo pracowicie zrobione. Warto wspomnieć o takich detalach jak rozpryski smali karabinowych na wodzie, pułopusze dymu ciągnięte przez samoloty, ocieplone chmury smolistego dymu wlokące się za trafionymi okrętami, ogień artylerii przeciwlotniczej czy ponury odgłos silników zbliżających się bombowców. Klimat gry jest naprawdę bardzo dobry i bardzo realistyczny.

Sumując przedstawienie obu produktów narzuca się prosty wniosek – PACIFIC STRIKE jest bardzo ładnym programem przeznaczonym dla graczy nie lubiących realistycznych symulatorów, zaś 1942 THE PACIFIC AIR WAR wręcz przeciwnie – stanowi nie lada gratkę dla prawdziwych maniaków symulatorów lotniczych. Osobiście polecałbym produkt MICROPPOSE, który ze względu na duże możliwości konfiguracyjne, wiele opcji (edytor misji, dowodzenie całymi grupami bojowymi) i dużą realność wydaje się ciekawszym produktem.

Informacje ogólne dotyczące wspólnych zagadnień w opisie do obu tych gier nie powtarzają się. Radzę przeczytać oba – nawet jeśli ktoś gra tylko w jedną z wymienionych gier.

KaTeck

WOJNA NAD PACYFIKIEM

O świcie 7 grudnia 1941 roku błogi spokój panujący nad wyspą Oahu, na Hawajach przeswał ryk silników japońskich myśliwców, bombowców i samolotów torpedowych. Ponad dwieście maszyn w falowych atakach nurkowało, zrzucało bomby i torpedy oraz ostrzeliwało z karabinów stojące na wodzie amerykańskie okręty wojenne. Całkiem japońskich pilotów stały się militarnie instalacje bazy PEARL HARBOR. Tylko dwa samoloty marynarki zdążyły wzbić się w powietrze, by bronić amerykańskiego nieba.

symalne odwzorowanie wojennych realiów. Przy symulatorze maszyn drugo-wojennych nie można było skupić się na symulacji pracy urządzeń pokładowych (gdzie jest ich niewiele i są bardzo proste) toteż projektanci i programiści za główny cel postawili sobie opracowanie dokładnych algorytmów opisujących zachowanie się samolotów w powietrzu.

Obie gry, mimo że dotyczą tego samego epizodu historycznego, prezentują skrajne podejścia, dostosowane do zróżnicowanych gustów graczy. Jedni lubią bardzo realistyczne symulatory, interesują się sprzętem i historią, inni zaś chcą się po prostu odprężyć

karabinowe zrobione też są dosyć dziwne, gdyż bardziej przypominają promienie laserowe niż pociski smugowe. Jednakże takie detale jak rozpryski na wodzie od ognia zaporowego świadczą o bardzo dokładnych rozwiązaniach graficznych.

Tak jak w STRIKE COMMANDER, po wykonaniu misji możesz rozmawiać z ludźmi z lotniskowca – innymi pilotami, kucharzem, mechanikiem. Grając w PACIFIC STRIKE wykonuje się misję pogrupowaną w całowojenną kampanię – przy czym można walczyć tylko po stronie amerykańskiej. Od charakteru i czasu misji zależy jakim samolotem będzie się latało – dostępne są

Grumman F4F Wildcat



Amerykanie

Grumman F4F Wildcat

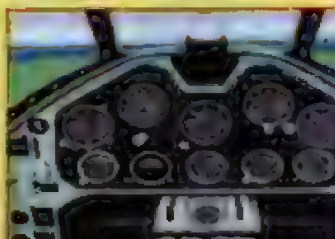
Pierwsze prace nad prototypem nowego samolotu dla US Navy rozpoczęto w 1935 r. Dopiero w 1936 r. zaawidowano projekt jednomotowca

XF4F-2. Później Grumman udoskonalił wersję XF4F-2 wyposażając samolot w nową, lepszą silnik i zlikwidował wykryte błędy konstrukcyjne – nową wersję nazwano XF4F-3, zaś po przystąpieniu do produkcji nadano nazwę F4F-3. Samoloty te produkowano dla US Navy, a także dla Royal Navy. W służbie brytyjskiej myśliwce te nazwano Martlet I. Kolejne udoskonalenia i zmiany doprowadziły do powstania wersji F4F-3As, zaś w 1941 roku oblatano wersję F4F-4. Pierwszą walkę Wildcat odbył 9 grudnia 1941 roku. Od tej pory operując z lotniskowców Wildcaty walczyły przez całą wojnę.

Niektóre samoloty morskie biorące udział w II Wojnie Światowej

Szczególnie na początku wojny Wildcaty dawały się we znaki japońskim pilotom. Później zastąpione przez nowe typy samolotów nie były już tak widoczne w działaniach wojennych. Wildcaty produkowane też były w wersji rozpoznawczej.

Grumman F6F Hellcat





prawie zawsze po zatopieniu lub uszkodzeniu wrogoj lotniskowca. KILL TABLE – tablica, na której porównywane są osiągnięcia wszystkich pilotów. Samolotki, stateczki i domki symbolizują poszczególne cele.

HANGAR – w hangarze zależnie od charakteru misji dokonujesz wyboru samolotu i uzbrojenia. W decyzji co zabrać pomocny może być stojący nieopodal mechanik zawsze służący dobrą radą. Gdy zdecydowałeś jakiego uzbrojenie wezmiesz na podniebne wojaje, wybierz samolot i przygotuj się do akcji.

MISJE

CAP (Combal Air Patrol) – bojowy patrol

BOMB SHIP – misja bombowa. Jej celem są okręty przeciwnika. Najlepiej wziąć jedną jak największą bombę, gdyż małymi bombkami nic nie zrobisz opancerzonemu kolosowi. Bombardowania możesz wykonać na dwa różne sposoby. Pierwszy sposób jest bardziej odpowiadający rzeczywistości – spróbuj dokonać bombardowania z lotu nurkowego wykorzystując do tego celownik karabinów maszynowych. Trzeba przynajmniej, że jeśli to dość duża sztuka, jednak po kilku próbach da się to wykonać. Drugi sposób jest głupszy, ale i prostszy – trzeba patrzeć nie samolot z góry i gdy pod twoim samolotem ukaze się cel, wtedy zwoń bombę.

BOMB BASE – misja podobna w wykonaniu do BOMB SHIP, jednak podczas niej warto zabrać kilka mniejszych bomb. Aby sobie ułatwić życie, możesz ostrzelać z karabinów stanowiska artylerii przeciwniczej.

TORPEDO SHIP – misja w PACIFIC STRIKE bardzo łatwa do przeprowadzenia. Wystarczy odłożyć odpowiednią poprawkę na kurs i prędkość atakowanego okrętu i zwołać torpedę. Praktycznie nie ma znaczenia na jakiej wysokości i z jaką prędkością leć.



zachowuje się samolot pod względem prędkości – zbyt szybko jej nabiera i zbyt wolno traci. Dostatecznie atakuje się przeciwników z góry lub z dołu – taki atak daje lepsze efekty niż przystąpienie do walki kołowej. Pamiętaj by dobrze rozpoznawać cele – Amerykanie malowali swoje samoloty w różne odcienie niebieskiego, zaś Japończycy malowali swoje Zera na białe. Samoloty bombowe z reguły były zielone.

KaTeck

Dystrybutor: IPS Computer Group

NIKTÓRE KLAWISZE

F1-F5 i F8-F10 – widoczki i kamery
F7 – obsługa tylnych karabinów
← i → – sterowanie kierunkiem
TAB – kompresja czasu
A – autopilot
W – wybór aktywnego uzbrojenia
R – komunikaty radiowe
O – opcje konfiguracyjne
N – mapa
Alt-X – wyjście z gry

ORIGIN'94

PC: VGA, SB

SYMULATOR

90° 90° 85°



A wokół śmigły pociski śmigające... PC



Vought F4U Corsair.



Douglas SBD Dumless.



wódca po krótkim wstępie opisującym sytuację strategiczną przechodzi do konkretnych danych dotyczących misji. Podaje cele, charakterystykę spodziewanych sił przeciwnika, określa położenie zespołów nawodnych.

STATEROOM – pomieszczenia załogi. Tutaj, możesz nagrywać grę (SAVE) i obejrzeć medale za dzielną służbę w US Navy (MEDALS).

COMMANDERS QUARTERS – zostajesz wzywany na dywanik, bądź do dekoracji medalem. Dywanik należy się po każdej większej spajanej misji, zaś medale przyznają

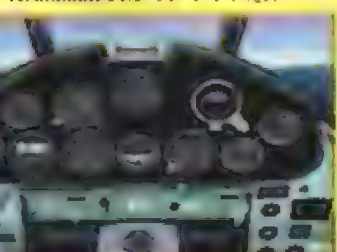
powietrznym. Krążyysz w powietrzu wokół własnego lotniskowca i całej grupy bojowej wypatrując przeciwnika. Jeśli zauważysz jakiegokolwiek samolotu wroga, to na pierwszy ogień bierz zagrażające twoim statkom bombowce i samoloty szturmowe. CAP jest dość trudnym zadaniem, gdyż pochłonięty walką z bombowcami często zapominasz o Zerahach stanowiących osłonę lotniczej grupy uderzeniowej.

FIGHTER SWEEP – przechwycenie powietrzne. Musisz udać się w rejon, gdzie najprawdopodobniej znajdują się samoloty wroga, znaleźć je i zniszczyć. Jeżeli dochodzi do pojedynków z myśliwcami wyważaj się walka kołowa, jeśli zaś celem są bombowce staraj się rozbić ich szyk i wybierać na swoje ofiary bombowce które wypadły ze zwartej formacji.

ESCORT BOMBERS – eskorta bombowców. Musisz przede wszystkim uważać na japońskie myśliwce. Staraj się przechwycić wszystkie myśliwce zanim dojdą do pozostawionych pod twoją pieczęcią bombowców. Jeśli jakiś myśliwiec ostrzeliwuje już szyk bombowców spróbuj wejść mu na ogon – zaabsorbowany walką może cię nie zauważyć.



Grumman TBF/TBM Avenger



Grumman F6F Hellcat.

30 czerwca 1941 r. zawarto kontrakt na budowę nowego myśliwca pokładowego. Korzystając z doświadczeń zdobytych przy produkcji Wildcata Grum-

man wyprodukował nowy samolot cechujący się większą siłą ognia. Hellcat jest prawie dwa razy cięższy od swego poprzednika. Bardzo mocne silniki zapewniały nowemu samolotowi o wiele lepszą pozycję w walce z japońskimi myśliwcami. Hellcat wykonywał też misje szturmowe, gdyż mógł przenosić bomby. Jednak przede wszystkim był wspierającym, groźnym w walce myśliwcem.

Grumman TBF/TBM Avenger

Avenger był samolotem torpedowo-bombowym. Operował z lotniskowców wykonując misje szturmowe przeciwko celom nawodnym i lądowym. Załogę stanowiło trzech ludzi: pilot, strze-

lec pokładowy i bombardier. Pierwszy raz użycio Avengersa 27 czerwca 1943 roku w misji z lotniskowca USS Saratoga.

Vought F4U Corsair

Samolot ten cieszy się sławą najlepszego myśliwca morskiego używanego podczas II WŚ. Corsair ma świetny wskaźnik wynoszący 11:1 wyrażający stosunek zwycięstw do porażek z japońskimi samolotami. Prototyp oblatano w 1938 roku, jednak dopiero w 1940 roku samolot ten otrzymał ostateczny kształt. Podczas wojny wiele różnych wersji i odmian Corsaira służyło w amerykańskiej marynarce





Bladym światem Józek...



wystartował do kolejnej misji...



Autorzy gry tworzą zespół znany z doskonałych symulacji lotniczych z zaczęciem strategicznym, tj. F-15 III i FLEET DEFENDER. W przypadku 1942 symulator został jeszcze wzbogacony o opcję dowodzenia zespołami nawodnymi. Korzystając z interfejsu opracowanego w 1942 Fisk Force gracz może kontrolować przebieg całych bitew morskich.

Podczas toczenia bitwy można wsiaść do dowolnego samolotu i wykonywać misję zamiast komputera – rozwiązanie takie znane jest z AV8B HARRIER AS-SAULT. Jest to niewątpliwie ciekawa opcja – najpierw określasz charakter misji, później możesz ją wykonać, zaś cały czas twoje działania mają wpływ na bieg akcji. 1942 oferuje wiele różnych kampanii po obu walczących stronach. Zależnie od misji możesz latać: F4F Wildcat, F6F Hellcat, F4U Corsair, SBD Dauntless, SB2C Helldiver, TBD Devastator, TBT Avenger oraz po stronie japońskiej A5M2 Zero, G4M2 Betty, D3A2 Val, B5N2 Kate.

START

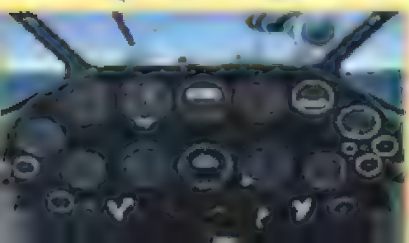
Lotniskowce podczas Drugiej Wojny miały o wiele większy pokład niż współczesne obojętne. Obsługa pokładowa wyłaziła samoloty ustawiając je bardzo blisko

MICROPROSE '94
PC: VGA, SB, GUS
SYMULATOR
90° 85° 100°

Curtiss SB2C Helldiver



Douglas TBD Devastator



siebie, że aż zachodzily na siebie skrzydłami. Start w takich warunkach był mocno skomplikowaną sprawą. Najpierw musisz zorientować się, który jesteś w kolejce do startu. Samoloty startują w następującej kolejności: najpierw pierwszy (dowódca), później lewy skrzydłowy, na końcu zaś samolot z prawej strony – tak na przemian aż do ostatniego.

Gdy stoisz po prawej stronie pokładu pamiętaj, by ominąć nadbudówki – najlepiej wykorzystaj słony kierunek. Jeśli już ustawiłeś się mniej więcej pośrodku pasa daj obroty na max i czekaj aż silnik się rozgrzeje. Wystaw maksymalnie klapy i zwolnij hamulce. Gdy samolot wyrwie do przodu pamiętaj, by przy końcu lotniskowca dać opisać troszeczkę maszynę, nie nabierać prędkości. Jeśli w trybie realistycznym pociągniesz od razu drążek do siebie, to kapłca murowana.

Jeśli już jesteś w powietrzu to schowaj podwozie, zaś klapy ustaw w pozycji 1/3. Teraz możesz zacząć wchodzić na wysokość marszową czyli jakieś 8000 tys. stóp lub jeśli nie chcesz wykonywać samodzielnie długiego dołotu do celu, przejdź na ekran mapy.

MAPA

Mapa odgrywa w grze rolę zasadniczą. Spełnia ona rolę radia, gdyż na mapie wydajesz rozkazy wszystkim znajdującym się w powietrzu maszynom. Jeśli przechodzisz w tryb mapy samolot pilotowany jest przez automatycznego pilota. Jednak ów pilot potrafi tylko lecieć do i od celu – lądowania, bombardowania, powietrzne pojedynki i torpedowanie wykonujesz sam. Jeśli podczas walki przejdiesz w tryb mapy to gra zostaje wstrzymana.

Na mapie masz też zaznaczone wszystkie japońskie i amerykańskie bazy oraz wykryte zespoły nawodne i wszystkie wdroczone samoloty. Jeśli się zgubiłeś i nie wiesz gdzie znajduje się cel lub przeciwnik warto skorzystać z mapy. Jednak pamiętaj, że wszystkie samoloty zaznaczone są na mapie mocno symbolicznie i często w rzeczywistości nie ma ich tam gdzie są zaznaczone. Na mapie możesz wydawać polecenia wszystkim kluczom znajdującym się w powietrzu:

- RETURN HOME – dany klucz wraca jak najszybciej na macierzyste lotniskowce.
- SELECT GROUND TARGET – rozkaz ten wydajesz kluczom bombowym,

(Douglas' SBD Dauntless'

Dość długo trwały prace nad nowym bombowcem nurkującym. Ostateczny wygląd samolot ten otrzymał w roku 1939. Oczywiście modyfikowano samolot podczas wojny jednak nie były to zasadnicze zmiany – największym usprawnieniem była wymiana silników. Podstawowo samolot ten uzbrajano w 1000 funtową bombę, którą zrzucał pikując w morderczym ataku. Samolot ten zadał poważne uszkodzenia impenalnej flocie Japonii w wielu kampaniach – na morzu Korazowyn, w bitwie o Midway czy w kampanii wokół wysp Salomona.

Curtiss SB2C Helldiver.

Jeden z lepszych bombowców nurku-

1942

PACIFIC AIR WAR

które mają cel w zasięgu wzroku. Cały dany klucz będzie atakował wybrany przez ciebie cel.

– SET CRUISE ALTITUDE – możliwość określenia kluczown prowadzącemu wysokości marszowej na którą wejdą wszystkie samoloty. Jeśli wydasz rozkaz Quick Cruise Altitude to samoloty będą kołować w powietrzu nabierając jak najszybciej wysokości

WALKA POWIETRZNA

a) Lecisz samolotem bombowym – gdy klucz bombowy zaatakują myśliwce przeciwnika to najlepiej nie robić nic. Bombowce lecąc w zwartym szyku wzajemnie osłaniają się i pomagają sobie. Każdy samolot który zostaje trafiony i opuszcza szyk staje się bardzo łatwym celem dla szybkich i zwrotnych myśliwców. Jedynie co możesz zrobić to zmieniać poszczególne wieżyczki by lepiej ostrzeliwać przeciwnika. Jeśli niestety myśliwce przeciwnika rozbili szyk bombowy to nigdy nie wdawaj się w walkę kołową której wynik jest z góry przesądzony. Staraj się podpuścić przeciwnika z tyłu (tak, z tyłu!) i walkę do niego z tylnych wieżyczek prosto w jego kabinę i silnik. Pamiętaj, że musisz strzelać celnie, gdyż pilot myśliwca gdy się wstrzela nie da ci długo poznać. Staraj się trafić jego kabinę – jeśli zobaczysz, że samolot bez żadnego dymu wali się w dół znaczy to, że zabiłeś pilota. Pamiętaj też by nie oddalać się od swojej osłony lotniczej. Cel misji nie jest najważniejszy i jeśli przeciwnik rozbije grupę bombową staraj się na własną rękę wracać do domu.

b) Pilotujesz myśliwiec – jako pilot myśliwca musisz odznaczać się niezwykłą

wręcz wyobraznią. Podczas drugiej wojny pojedynki lotnicze rozstrzygały się w pierwszych chwilach po ataku lub piloci przechodzili w bardzo trudną walkę kołową. Pamiętaj o słońcu – wykonując atak mając słońce bezpośrednio za sobą kompletnie zaskakujesz osłepionego przeciwnika. Metoda ta prawie zawsze przynosi korzyści w postaci co najmniej jednego zestrzelonego samolotu zanim przeciwnik połamie się o co chodzi. Jeśli dochodzi do walki kołowej, to poznaj jej zasady – piloci krążą zaciągając promień skrętu, chcąc wyjść przeciwnikowi na ogon. Do zmniejszenia promienia skrętu możesz wykorzystywać klapy, zmniejszać obroty silnika czy też używać hamulca. Jednak musisz bardzo uważać

by nie stracić sily nośnej i nie zacząć przepadać, gdyż przeciwnik wejdzie ci wtedy spokojnie na ogon i zrobi co trzeba. Pamiętaj by zawsze starać się zachowywać przewagę prędkości lub wysokości (przy czym wysokość możesz łatwo zamienić na prędkość). Wszystko jest jeszcze w porządku gdy walkę toczysz z jednym przeciwnikiem. Jeśli jednak samolotów wroga jest więcej musisz cholernie uważać, żeby nie dać wejść nikomu na swoją szóstą. Dość pomocna podczas takiej walki jest opcja Virtual pilot, gdyż obracając głową łatwo możesz ocenić sytuację.

Gdy miniesz jakiś samolot możesz wykonać bezkole by wyjść za niego, lecz manewr ten jest ryzykowny gdyż jest mała szansa, że samolot przeciwnika będzie cały czas leciał prosto, a poza tym możesz zacząć przepadać gdy zaczniesz robić bezkole ze zbyt małą prędkością. Nigdy nie doprowadzaj do sytuacji, że pikujesz z ogromną prędkością w dół (chciałoby się ci się silnik palił) – po pierwsze może ci się nie udać wyciągnąć, zaś po drugie może ci się rozpaść samolot. Pożary w silniku możesz próbować gasić pędem powietrza lecz jest to ryzykowne. Nie doprowadz także do przegrzania się silnika, gdyż podczas walki może on po prostu zapalić się lub przestać pracować.

Podczas całej walki powietrznej staraj się trafić w żywotne części samolotu wroga. W tej grze naprawdę ma znaczenie gdzie trafisz, np. kilkakrotnie sprężonymi sześcioma karabinami ostrzeliwając japońskim „Betty” skrzydła. Najbardziej niebezpiecznym miejscem, w które należy celować to zbiornik paliwa, silnik i kabina. Podczas ataku na

porożkach okrętów. Czarnym dniem dla Devastatorów był dzień podczas bitwy o Midway kiedy to Zera zestrzelali 35 amerykańskich TBD Devastatorów.

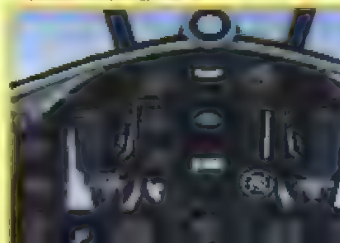
JAPONCZYCY

Mitsubishi G4M2 „Betty”

Był to duży, dwusilnikowy bombowiec o dużym udźwigu i sporym zasięgu działania (3000 mil). Oprócz Aichi D3A2 „Val”.

Douglas TBD Devastator

Prace nad tym samolotem rozpoczęto w roku 1934 r., zaś produkcję rozpoczęło w 1937 r. Devastator otrzymał swoją nazwę podczas ataków na siły japońskie na wyspach Marshalla i Gilberta. Bardzo często wykorzystywano te samoloty do ataków torpedowych, podczas których zatopiono i uszkodzono wiele ja-



Kierowany zwierzęcym instynktem wytopił japończyka. Ale nieustające parcie na pęcherz nie dawało mu spokoju. Ostre przepisy zabraniały mu zatławiania tej sprawy w kabinie...



bombowce staraj się atakować z boku lub z góry. Nigdy nie lec prostą – nie dawaj czasu strzelcom pokładowym wstrzelać się – wykonuj gwałtowne manewry i dzięki zwody. Alakując bombowce staraj się używać wszystkich sześciu karabinów – podczas takiego ataku nie chodzi o precyzję lecz o siłę mordczego ognia. Do zaliczenia zestrzelenia bierze się pod uwagę uszkodzenia, jakie zadało się wrogiej maszynie, więc nie zdziw się jeśli zestrzeliłś kogoś, a w bazie ci tego nie zaliczą.

BOMBARDOWANIE

Statki są bardzo trudnym celem, a podczas ich bombardowania liczy się głównie precyzja. Podczas drugiej wojny bombardowanie z lotu poziomego nigdy nie mogło dorównać celności bombardowania z lotu nurkowego. Bombardowania z lotu poziomego wykorzystywano przy atakach na rozległe cele powierzchniowe takie jak fabryki, zakłady przemysłowe czy miasta, zaś bombowce nurkujące potrafiły trafić w koło o średnicy 30 m. Wszyscy znają charakterystyczny atak niemieckiego Stukasa. Przy celach tak trudnych jak płynące statki korzystano także z bombowców nurkujących.

W 1942 PAW gracz wykonuje ataki zarówno na cele nawodne jak i naziemne nurkując z dużej wysokości na cel. Bombardowanie nurkujące jest najniebezpieczniejszym manewrem dla pilota – samolot staje się łatwym celem, a jeśli nawet nie zostanie trafiony to może nie wyjść z lotu nurkowego i wpaść w ziemię. Przygotowując się do ataku wejdź na około 6-8 tys stóp i lec nad cel. Teraz możesz korzystać z namiarów radia. Po komunikacji „Prepare to dive” zmniejsz prędkość (prawie do zera) i przygotuj się psychicznie, zaś po rozkazie „Commence dive” wypuść hamulce, zacznij pikować w dół i rozpocznij modlitwy. Teraz cel musisz widzieć pośrodku dużego celownika bombardierskiego. Po lewej stronie dużego koła na skali zaczniesz opadać mały trójkącik. Cały czas pikujesz w dół i starasz się utrzymać cel pośrodku koła. Gdy trójkącik osiągnie czer-

wone pole zwolnij bomby. Pamiętaj by lecieć pod bardzo małym kątem jednak nie zwolnij bomb gdy przekreślisz się na plecy. Powtórzmy: cel w dużym kole, mały trójkącik w czerwonym polu i cały czas samolot w locie nurkowym.

Gdy zrzucisz swój ładunek od razu zwiększ obroty, schowaj hamulce, wypuść klapy i pociągnij drążek do siebie. Teraz następuje parę denenujących sekund, podczas których okaże się czy uda ci się nie trzasnąć w ziemię i oto bombardowanie masz za sobą. Jak najszybciej oddalaj się od celu by uniknąć artylerii przeciwlotniczej.

ATAK TORPEDOWY

Atak torpedowy jest trochę łatwiejszy do przeprowadzenia niż bombardowanie, jednak zbyt wiele czynników wpływa na pracę torpedy by takie ataki były bezbłędne. Atak torpedowy przeprowadza się nisko i wolno – im szybciej leciś i im większa jest wysokość, z której zrzucasz torpedy tym większe są szanse, że torpeda ulegnie uszkodzeniu. Musisz odłożyć poprawkę na kurs i prędkość statku i zwolnić torpedę. Pamiętaj by zrzucić torpedę na tyle daleko od statku by zdążyła się wynurzyć. Aby zwiększyć szansę trafienia atak torpedowy przeprowadzaj na burty statku.

EMERGENCY EXIT

Jeśli musisz niezwłocznie opuścić kabinę swego samolotu, to masz dwa wyjścia. Pierwszym jest skok ze spadochronem, podczas którego ryzykujesz złamanie kręgosłupa, drugim zaś jest wodowanie, podczas którego ryzykujesz, że się utopisz. Gdy chcesz skakać, spróbuj w miarę możliwości wyprostować maszynę przed skokiem. Niemożliwy jest skok w korkociągu i w szybkim locie nurkowym – zatłwi cię ogon własnego samolotu (a konkretnie statecznik pionowy unie ci lebę). Do wodowania podchodzi z bardzo małą prędkością ze SCHOWANYM podwoziem. Gdy dotkniesz wody, delikatnie podnieś nos.

ŁADOWANIE

Powrót do domu jest dość trudny i o ile lądowanie na lotniskowcu jest sprawą trudną, to lądowanie na szybko płynącym, wykonującym skręt lotniskowcu jest rzeczą graniczącą z cudem. Na początku staraj się mniej więcej celować w stronę lotniskowca. Wypuść podwozie i hak hamujący. Klapy na 1/3 lub 2/3. Zredukuj prędkość do jak najmniejszej dającej ci siłę nośną i zacznij schodzić. Z uwagi na to, że pokład lotniskowca jest dosyć krótki, staraj się siąść już na początku pasa. Włącz hamulce kołowe i ładnie poproś hak, by zaczepił się o jedną z konopnych lin biegnących w poprzek pokładu.

THE END

Oto wykonałeś jedną, poglądową misję. Jednak 1942 THE PACIFIC AIR WAR oferuje graczowi wiele innych opcji i możliwości. Zachęcam do samodzielnego rozgrywania opcji BATTLE CARRIER, w której będziesz dowodził dużymi kampaniami morskimi. Jeśli chcesz skupić się na symulatorze wybierz opcję PILOT CAREER, gdzie będziesz walczył całą wojnę w okresionych przez siebie formacjach. Dla pomysłowych jest MISSION BUILDER, zaś dla adeptów sztuki filmowej FLIGHT FILMS. Jednym słowem pyszna zabawa przez długie godziny i dni.

Jeśli komuś to nie wystarczy, to MICROPROSE zapowiada wypuszczenie UPGRADE – możliwość latania z kolegą przez kabel, digitalizowana mowa i możliwość latania w lotnictwie armii lądowej sześcioma nowymi samolotami w sejkach mowych misji.

KaTeck

Dystrybutor: IPS Computer Group

NIKTÓRE KLAWISZE

F1-F7 – widoczki
F8 – zmiana samolotu
F10 – konfiguracja gry
1-0 i +/- – przepustnica
– stery kierunku
[j] – klapy
R/T – kompresja czasu
A – autopilot
M – mapa
Z – zmniejszenie skali mapy
X – zwiększenie skali mapy
Alt-F1 – przejście w tryb „virtual pilot” lub obsługa tylnych karabinów
Alt-F2 – celownik bombardierski
Alt-B – skok ze spadochronem
Alt-C – opuszczenie programu
Shift – maksymalizacja efektu działania poszczególnych klawiszy np. Shift-T daje maksymalną kompresję czasu

Opętany myślą o wychodku, ze zdenerwowania zajeżdża do niego wraz z samolotem, PC

Mitsubishi A5M2 „Zero”.



wersji bombowej samoloty te wykorzystywano do przerzutów piechoty. Poważną wadą tego samolotu były duże nieosłonięte zbiorniki paliwa przez co piloci amerykańscy nazwali tę maszynę „jednostrzałową pochodnią”.

Cały czas podczas wojny Japończycy udoskonalali ten samolot. Wyprodukowano 2479 samolotów tego typu, przy czym wiele z nich zostało przerobionych na transportowce.

Aichi D3A2 „Val”.

Japońska firma przy produkcji tego samolotu wzorowała się na konstrukcjach Ernsta Heinkla. „Val” (pierwszy raz użyty został w ataku na Pearl Harbor. Później bombowce nurkujące Aichi D3A2 zalatywały brytyjskie lotniskowce Hermes i krążowniki Cornwall i Dorsetshire. Bombowce Aichi były wykorzystywane we wszystkich teatrach działań podczas wojny na Pacyfiku.

Nakajima B5N2 „Kate”.

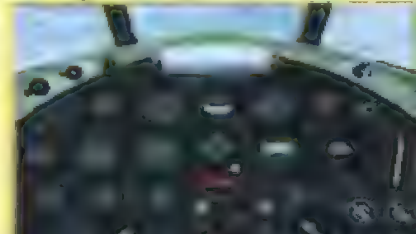
Dwu/trzy osobowy bombowiec torpedowy. Przed wojną japońscy inżynierowie budując ten samolot korzystali z amerykańskich technik projektowania. Prototyp oblatano w roku 1937, zaś wersja B5N2 powstała w roku 1940. Podczas wielu misji (głównie w Midway) samoloty torpedowe „Kate” zatopły amerykańskie lotniskowce – Yorktown, Lexington, Wasp i Hornet.

Mitsubishi A5M2 „Zero”.

Jeden z najsłynniejszych myśliwców drugiej wojny światowej. Jednoosobowy pokładowy myśliwiec floty

japońskiej budowany w wielu wersjach i odmianach dawał się we znaki amerykańskim pilotom przez całą wojnę. Był także przystosowany do przenoszenia pojedynczych bomb o małym wagomiarze. Stanowił osłonę wypraw bombowych i pełnił wiele innych funkcji przewidzianych dla myśliwców floty. Startując z lotniskowców operował we wszystkich kampaniach i bitwach.

Nakajima B5N2 „Kate”.



**"Był mi ciemnowi narzbyt ślepi,
Avatarze.
Ale teraz twój świat
zostanie zmierzlony
Najpierw Brytania, potem Ziemia.
A ty będziesz panował przed
oczami ich posłitych ludów.
Jak upadł bóg
nieodżałowanego ideału.
Zostajesz wygnany do świata
Pagan.
Nikt tam nie słyszał o Avatarze."**

Ową przemowę Guardian zacytuje się ULTIMA B. Długość hymnu na cześć tej doskonałej gry nie będzie, w sytuacji gdy fakty mówią same za siebie, i tak się jej nie przyćmi.

Zarówno grafika jak i ścieżka dźwiękowa są pierwszeli próby. Lecz za największy sukces ORIGIN trzeba uznać hiperestetyczny obraz kraju Pagan, grający po prostu fizycznie to przetrwać!

ULTIMA B nie jest grą dającą się skończyć w kilka dni, dlatego opis uwzględnił wiele szczegółów, które podają rozgrywkę łatwo przeoczyć. Komputer nie ułatwi sprawy drukując mapy, musielisz więc poradzić sobie przyjmując podstawę przez inni czynności. Zapraszamy też do przeczytania artykułu w K&E.

Avatar ocknął się na skalistym wybrzeżu. Wyrzucił go tu fale. Na brzegu stał wpatrzony w szumniejące ognisko rybak. Rycerz dowiedział się od nieznanego gdzie się znajduje. Potem zwinął w rulon brązową matę (BEDROLL), zabierając ją ze sobą. Poszedł na zachód, w kierunku drewnianego pomostu. Obszukując dwie stojące bezkuli uzbilił się w szczyt (DAGGER).

Na końcu pomostu stała gromada ludzi. Ich głosy nie wdrwały niczego dobrego. Król Mordos wydawał się nie wy-

rafić na miejscowego wieszca Torana, na nie zdał się płacz żony skazanka Avatar z niechęcią obserwował jak topór odrubuje głowę niefortunika. Gdy orszak ruszył w powrotną drogę do miasta, Avatar powrócił się w ślad za nim.

TENEBRAE

Miejsce wiecznego mroku – tak je opiewają legendy. Niegdyś było areną walki Zealanów z barbarzyńskimi plemionami, dzisiaj ledwie gdzie zachowały się ślady jego burzliwej przeszłości. Idąc na pomoc Avatar w jej komnaty królewskiego pałacu, wszedł na góry poziom, uaktywniając płytę teleportu pomiędzy posągami smoków. Rycerz zawiadził potem zachodnią część miasta, by połychnąć od kowala Konoka elementy bojowego rynsztunku, udał się do jaskini położonej na skalnej półce obok wodospadu po Hammer of Strength. Bron znajduje się w kuznie. Tam zwiędnię Tenebrae zamieszkuje głównie bimbola, dlatego w skromnych chałupach niedaleko jest do znalezienia. Po odbyciu rozmowy z Devonem, rycerz skierował swe kroki na wschód.

Z ogrodzonej murem rezydencji Salkinda wydmownie wykradł 300 sztuk monet (OBSEDIAN). W bibliotece Bantio opowiadano Avatarowi o Nekromantach, wspominał również o okrutnym pustelniku zwanym mędrcu imieniem Mythran. Podobno mieszka on na Płaskowyżu, wclniętej pomiędzy skalne grzbiety doliny. Bantio wskazał na północ. Idąc w tym kierunku, wyszłszy poza mury miejskie idzie się zsiłą łęką aż wreszcie dociera się do podnóży gór. Trzeba odnaleźć wejście do jaskini. Wewnątrz skacząc po kamieniach dochodzi się do miejsca, gdzie obok małego żurawowego budynku walają się żywe trupy. Po awaryjnym modzie przechodzi się dalej aż do rudery, w której z podłogi wystają dzwignie. Poruszenie wszystkich tych, w których pobliżu nie leżą kości ani szczątki ciała spowoduje, że ziemia się zatrząsie. Następnie popchnięcie ostatniej dzwigni w tym mniejszym budynku spowoduje, że ogromna krata na połu-

dnio podniesie się. Idąc dalej w tym kierunku dociera się do trawistej doliny...

Avatar doszedł do drewnianego domu, sforsował drzwi i podszedł naprzód gwałtowniejszą komnatą, bacząc na pola słowe oraz na łóżko się kłócające kule. Wreszcie społaski starca. Słowa Mythrana były następujące: potęgi zdolną odwołać Portal prowadzący na zewnątrz tego świata dzieliły czterech Tytanów. Gdzieś w niedostępnych dla zwykłego śmiertelnika miejscach ukryta jest pięć legendarnych przedmiotów – żelaznych asystentów potęgi Tytanów. Znaleźnienie ich to jedyny sposób na wydostanie się z Paganu. Starzec dał Avatarowi talizman (RECALL ITEM), pozwalający na przeniesienie się pomiędzy uaktywnionymi płytami teleportu. Jedną z nich Avatar włączył już wcześniej w Tenebrae, kolejną znalazł na wyższym piętrze domu Mythrana. Powrócił do miasta.

Wędrowiec podążył do położonej na północ części Tenebrae, po czym skierował się na północ. Tam poza murami miejskimi znajduje się Cmentarz. W sanktuarium poznał Vividos. Dowiedział się, że ostatnia z nekromantów Lothian umiera i nie ma dla niej ratunku. Aby mogła tak jak wszyscy zmarli stać przed sądnym trybunałem Litosa Król Gór potrzebny jest rytualny szczyt, który jakiś czas temu Mordos zagarnął Nekromantom. Avatar zobowiązał się go odzyskać.

W pałacowej sali tronowej pod kolumną na szafce poduszka z emblematem trupa i czaszki apocryfali klucza do królewskiej sypliny. Ale drzwi do małej komnaty z kuferem, w którym jest schronienie nie chciały się otworzyć. Avatar zagadnął służącą Mordeli Araminy, umawiając się z nią o Blodochwał. Dom Araminy leży we wschodniej części Tenebrae, nieopodal rezydencji Salkinda. Po szczepnej rozmowie służąca przekazała sekretny klucz. Dziewczyna jest ładna, na dodatek miśkaka sama. Avatar bez ociągania się zamknął jednak za so-

bą drzwi i pomasterzował do pałacu po szczyt.

Vividos po otrzymaniu narzędzia przystąpił do okrutnego obrzędu. Avatar klęknął, nie patrząc jak kapłan przebija kilkakrotnie szczytem cięto Lothian. Gdy już było po wszystkim, Vividos zaproponował wykonanie kolejnego zadania. Chodziło o przyniesienie dwóch składników: czarow. EXECUTIONER i HODD oraz WOODEN STICKS. Pierwszy to szorstka trójkrotna roślina, można ją znaleźć na południu od Cmentarza. Rośnie zawsze w okolicach drzew. Z kolei drugi składnik znajduje się tam, gdzie duchy harcują. Chodzi o niedoburzoną drewnianą dom w zachodnim Tenebrae, wokół którego faktycznie występuje nasilenie kręcących się bestii. Potrzebny

ULTI

składnik wygląda jak gałązki. Po rozsunięciu zbuntowanych drzew podłogi można tam także znaleźć na dnie 67 monet. Po dostarczeniu znalazł Vividosowi, rycerz został przyjęty na ucznia. Otrzymał Key of Caretaker. Avatar już wrócić miał zstąpić do podziemnego domniem Nekromantów...

KATAKUMBY

Wejście do katakumb znajduje się w budynku w północnej części Cmentarza. Stojąc w środkowym rzędzie rzucą



się czar OPEN GROUND, wtedy służyło na skale odsłonięcie wejścia do labiryntu.

Trzeba uważać na szkieletory i dziury w posadzce. Daleko na wschodzie odnajduje się komnata, w której przetrwała jeden ghoul. Po otwarciu drzwi i przesłapieniu progu, ziemia się zapada i Avatar spada w ciemną czeluść.

W jaskini korzystając ze aktywności ukrytych w beczkach, przygotował co najmniej sześć sztuk czaru DEATH SPEAK, także jeden ROCK FLESH. Podążając dalej doszedł do katafalku, spoczywało na nim ciało pierwszego Nekromanty. Death Speak uczynił, że umarły ożywił. Nauczył Avatara czaru MASK OF DEATH. Biegając dalej wydrwił współ się po skale, minął demony, na koniec docierając do Nekromanty Ben-

cząc po kamieniach dotrzed do ofiarza, aby posłać DECEIVER – broni tnącą ciała wrogów jak brzytwa. Wrota w skale otworzył Golem (warto przygotować sobie tenz jakieś płyty, sześć tych czarów na później), stworzony na pobliskich pokładach błota. Wybierając następne male wrota, Avatar znalazł poręczną zbroję. Sted na północ. Tuż za kłobowskim ławy (lozza się na koźciaste kule) spotał gróbowiec Marioty Conventicle, zabierając klucz. Po powrocie do początku tego labiryntu skierował na zachód, by stanąć naprzeciw wejściu do Kapituły Umarłych. Wielkie drzwi Avatara odblokował zdobytym wcześniej kluczem. We wnętrzu przy regałach znalazł OPEN GROUND, zoczył się Heart of Earth, piemiasty z posadzki wznosił pięć przesłonek.

Jeśli się czary CREATE GOLEM, po drodze trzeba zebrać elioidalną tarczę Zaleńdów. Avatar wszedł do komnaty z posągami czterech wojowników. Gdy rzucił na czerwony dywan tarczę, statuy przemówiły. Wrota do grubowca Khumash-Gora odblokowały SECRET DOOR SCROLL.

Przybył tu szukając skarbu. Nie ma go, zastąpił za to swoją śmierć.

Były to czcze słowa. Odnuty palejczy-nami kilkusetletni monarcho został spacyfikowany czarem GRANT PEACE. W szkatule za tronem schowany był OBELISK TIP, drugi z przedmiotów, o których wspominała legenda.

WYSPA ARGENTROCK

Po przejściu z katakumb do jaskiń Avatar odzyskał miejsce, gdzie znajdu-

wędo ze Stellosem, Avatar znów został wyspediowany do miejscowych katakumb. Kawalek na zachodzie, za przepaścią leży konający Toras. Rycerz uził na nim zaklęcie AERIAL SERVANT a potem RESTORATION.

Później Stellox poinformował rycerza o fałszywej zaginięciu Focus of Healing, len rozmawiał jeszcze z Xavierem. Przed wypłynięciem Cyrussa, Avatar wymamrotał inkantację HEAR TRUTH, żeby dowiedzieć się, że Torwin pobiegł na Windy Point. Avatar poszedł tam.

Torwin okazał się być synem Torana. To on ukradł FOCUS. Chciał dotrzeć do Podziemi Śmierci, by wyślugać uwolnienie ojca. Avatar nie zdołał zatrzymać chłopaka, gdy len skoczył w odmęt.

Dostarczywszy zgubę Xavierowi i po powiadomieniu Stelloxa, rycerzowi wyznaczony został ostateczny Test Wlary. Powrócił do Windy Point, by stojąc pomiędzy dwoma skalnymi słupami skoczyć przed siebie. Lot wydłużył się. Kolejna seria skoków i Avatar ujrzał Stratosę. Wystrzelał Tytana z pokorą, podniósł otrzymane zaklęcie AIR WALK. Pora znów wpaść do Tenebras.

POJEDYNEK

Avatar wszedł do pałacowych podziemi, gdzie przy małej nie posiadającej drzwi komnacie ułżył zwolu SECRET DOOR. Kawalek aciany zniknął. W środku przekształcił królewski dziennik. A wędrowiec byty w nim nieopisanie smutnym spokołobierzą Tenebrasów jest Devoni Samowolnica. Niezłomny był i dozwolił wienotytem komendorem dziennika. Tymczasem strażnicy musieli uwolnić szaleść, bo trzeci zabójstwo w Tenebrasach spowodowało wypadek pod ziemi. Avatar nie stawiał oporu. Klęko pod nosem pozwolił się wyprowadzić.

Sall pomógł. Mordea wrac ze kłębem gotowała się już do następnej egzekucji. Tym razem miała spaść głowa Devona. Avatar próbował ratować sytuację (1,1). Mordea jednak okazała się szybsza, ścigając z nieba serię tegich plądów. Nikt poza Devonem nie zdołał ustać na nogach. Magia weszła go nie usidliła, za chwilę zaś sam uderzył. Ciekawie skutecznie.

ŚWIĄTYNIA HYDROSA

Avatar, choć wciąż jeszcze huczało mu w głowie, powrócił na wyspę Argentrock. Po wyjściu mostem do jaskiń trzeba iść na południe, wąskim korytarzem, w którym jest elektryczna bramka. Dalej dzwignia podnosił się krąg, drzwi otwierając KEY OF THE SCION.

Blisko wejścia umiejscowiony jest płyta teleportu. Dno wyschniętego podziemnego jeziora Carthas zalegały szkielety ryb. Rycerz przechodząc po skalnych mostach dotarł do położonej w centrum płyty. Stworzenie, które na jego oczach wynurzyło się, było przerażające.

Tak, mamy smiertelnika, to ja jestem Hydros. Niechaj rozstąpi się ziemia obok nagrobka mojego ukochanego wroga, wtedy wreszcie stanę się wolny.

Wędrowiec w południowo zachodnią część znalazł wyjście ze świątyni. Nie zdecydował się dobywać miecza przeciwnikowi. Przeszedł mur, krąg podniósł za pomocą dzwigni. W kufrze można znaleźć MAGIC LEGGINGS. Południowy korytarz prowadzi do następnej jaskini.

MA 8 PAGAN

losa. Poznanym czarem był ROCK FLESH, który za moment przydał się przy przejściu przez korytarz, gdzie uderzał piorun. Następnie Nekromanta odnajduje się idąc na zachód, przenosił on Avatara na skalne wzniesienie. Przebywając pola siłowe, przesłakuje się rozpędzone, by unikając szkieletorów i ghoulów dotrzeć audiencji u kolejnego mędrca. Po przenosinach odnalezienie kamiennego tronu spowoduje jeszcze jedną teleportację. Tutaj na zachodzie można znaleźć leżącą na postumencie magiczną kołczugę. Nekromantę znajduje się na północy. Zaś od ostatniego przedstawiciela tej rasy otrzymuje się czar CREATE GOLEM.

KAMIENNA ZATOKA

Avatar znalazł południowe wyjście z katakumb. Prowadziło ono do jaskiń. Idąc cały czas na zachód dociera się wreszcie do Kamiennej Zatoki. W południowej części tego terenu można eks-

Po wejściu w większe z wrot, trzeba przełazczyć w ruinach dwie dzwignie, wtedy w zachodniej części pojawi się most prowadzący most. Pojemnik kołowej skoki po platformach. Wreszcie na szafy i klucze po przebyciu pół siłowych, Avatar znalazł w kufrze GEM OF PROTECTION a także klucza. Dworzysł nim poprzednie drzwi i skierował się na zachód. Uważając na wybuchające grzyby doszedł do brzegu jeziora. Po przebyciu platform znalazł w kufrze jeszcze jeden klucz, którego zdobycie wnet spożytkował. Tam gdzie znajdują się kolejne platformy, można brzygiem obejść wodę. Strażnicy Króla Gór ze zdziwieniem patrzyli na tego smiertelnika, który odważył się zbliżyć do ich pana.

Utknął przedem mag, zdołaku. Posłuchaj mnie. Lothian musi zostać pogrzebany. Zapach jej rozkładającego się ciała nich zrosi, mój ogród rozkołysi. O to mi chodzi, smiertelniku i wykonaj to.

OTO LOS TWÓJ

Po powrocie z pomocą RECALL ITEM do Tenebras, Avatar odwiedził Vividosę, powiadając o spotkaniu z Lithosem. Kapłan zmarzczył swe brwi słysząc te wieści. Dał rycerzowi KEY OF THE SCION. Avatar wyszedł na zewnątrz i kierowany połączoną siłą zaszyfrowanych słów poszedł kawalek na północ, odnalazł złożoną w ogrodzie obok wysokich śweczniczek ciało Lothian. Chwilę później pochłonięta ją ziemia.

W ostatniej już wymianie zdań z Vividosę, Avatar zapewnił kapłana o zamierzeniu kontynuowania swej pielgrzymki. Pojemnik zahaczył o Płaskowyż, żeby kupić u Mythrasa pergamin Secret Door. W katakumbach są drzwi oznaczone żółtą tabliczką z napisem „Towards Fate do you travel”. Odblokują je KEY OF THE SCION. Tutaj do otwarcia drzwi przyde-

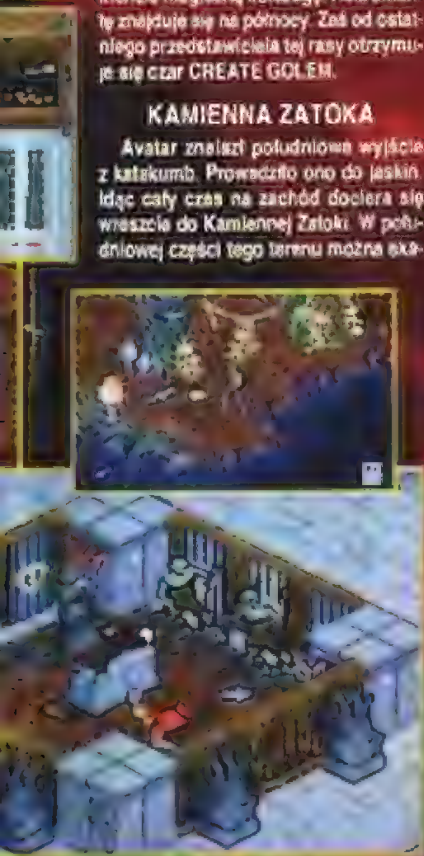
je się dwa przecinające się kamienne pomosty. Obok są wmurowane w ścianę ze szpilekarni drzwi, otwiera je Key of the Scion. Dalej przechodząc most, Avatar dotarł do miasta. Od razu na południowym wschodzie ukrywał kolejną płytę teleportu.

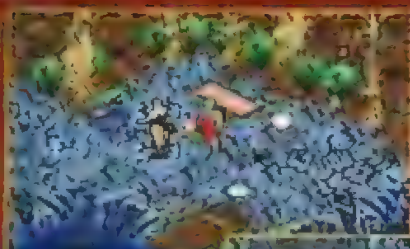
W osadzie Theungistów rozmówił się z Xavierem, zgłaszając chęć przystąpienia do Order of Enlightenment. Wyznaczono mu test. Chodziło o odpowiedzenie na pięć pytań, sprawdzających, czy uczeń ma zakręcone w sercu wszystkie najważniejsze cnoty. Niektóre odpowiedzi to „honesty”, „breezy porch”, „the battle is lost”. Rycerz mówił też, że powitałby z radością syna marnotrawnego, że siedziałby ołcho w karczmie, słysząc pijaków rozprawiających o Stratosie.

Następna próba wyznaczona przez Xaviera był Test of Centeredness. Avatar musiał wybrać się na male wzniesienie na zachodzie oznaczone runicznym znakiem. Nazywa się ono Windy Point. Tam, po wdrapaniu się na skałę celem jest sprośnięcie podmuchom wiatru.

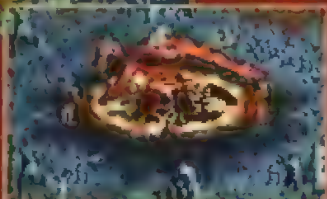
Po powrocie do osady rycerz zagadnął Tonwina, zwanego w Monastyrze Xavier odcisnął Avatara do Stelloxa, skłupa mieszkałego blisko bramy miejskiej. Stary mag dał klucz do katakumb pod Monastyrzem. Wędrowiec wszedł tam, kierując się na dole na wschód. Zbierał samorodki srebra (SILVER ORE). Potrzebował osmiu sztuk, minimum czesliku. Takimż przenosił go do Tenebras, gdzie Avatar odnalazł kowala Końca pod domem Devona, umówił się z nim w kuzni.

Poprosił kowala o wykonanie zaklęcia (FOCH), po czym powrócił na wyspę, by tam położyć wszystkie wyrzeźbione figurki na znajdującym się w Monastyrze Altar of Focus. Teraz dopiero można było je używać. Po ponownej poga-





Przy nagrobku
rzucony OPEN
GROUND spo-
woduje, że
opiekunka skały
uwolni potoki
wody.



TURNIA DEMONA

Devon został powładomiony o uwolnieniu Hydrosa. Poradził, żeby Avatar szukał pomocy w gildii czarnoksiężników. Najłatwiej przedostać się tam poprzez teleportację do Carthax Lake, potem po wyjściu do jaskini idzie się na północ, mijając elektryczną bramkę, aż do drzwi ukrytych za drewną blokadą. Drzwignię przełącza się je tak, żeby ta na zewnątrz była opuszczona. Stawiasz na niej bieżnię użyć zaklęcia AERIAL SERVANT na drzwigni, opuszczając drugą blokadę. Na drzwi zadziałał SCION KEY. Przeskoczywszy lawę, po ukosie, z najbardziej wysuniętego cypla (dzięki AIR WALK). Avatar szedł na północ. Po zachodniej stronie odnalazł skalną półkę. Wpadł się do niej.

W Enclawie rozmawiał z wyrodniałym demonem, który powiedział, że jest to demon, który kiedyś pentagramu. W rozmowie pojawiły się magiki (Sorcerers... Curses... Curses... First Apocrite... i dalej) mówiące, że wyrodniał. Złaził od akty Yardona (Dealings with Tenebris... Shewd bergaining... i dalej) pomógł przytłumić wyrodniał. Przechodził Czardziejnie imię (Morovin). Nieświadom (jeszcze) któregoś zdemonił je Bana.

Wiedząc zamierzonym ruchem przywołał demona, polecając mu złazienie na wierzchołek Vardionowi. Chwilę potem rozległo się nieudolne rżenie rozszarpanego przez bestię skotły. Avatar zadziwił, mimo że nie był ułomkiem. Wziął jednak od wędrownego kłucza do Hall of Sorcerers.

Wędrowiec zaopatrzył się tam w zapas składników oraz w fokusy. U Bana poddał się testowi. Musiał na jej oczach stworzyć FLASH, FLAME BOLT i ENDURE HEAT. Gotów był na spotkanie

z Mistrzem Kabaty, wrota Fortecy Obelisk stanęły otworem.

FORTECA

Odrznię w ciemną uszty starzec z kosturem w dłoni był tym, kogo Avatar szukał. Nazywał się Malchir. Zanim rycerz zdążył się z nim rozmówić, zobaczył przyszywane dwa demony. Trebla było uciekać dalej na zachód. W małej komnacie Avatar dowiedział się od demona o kolejnych czekających go testach. Jest tu pentagram, który klucze do kufra ze składnikami.

Dobra okazja, żeby przygotować czary. Stając najdalej na zachodzie, wędrowiec znalazł teleportowany. W tym labiryncie do wykonania są cztery zadania, odpowiednio miejsca wskazują tabliczki.

Na tym poziomie jest też pentagram. W kufraz obok spoczywa czar BANISH DAEMON. Tym razem Avatar zmuszony był sięgnąć po miecz, mordując pilnującego tego miejsca mnicha.

ENDURE HEAT (Sanct Flam). Rycerz minął grupę ghoulów, uspokajając swą klingą, co bardziej przeszkadzających w przeciskaniu się pomiędzy skalnymi występami. Po dojeździe do lawy, użył ENDURE HEAT, by przeskalując po brązowych fragmentach tego ognistego jeziora, dotrzeć do kufra. Płynął go demon, rycerz uderzył w nie widzialności. Z kufra wydobyl pierwszy migoczący niebieski poświata symbol oraz magiczne amulet. Drugi poświata obok, także z pomocą ENDURE HEAT.

FLASH (Flam Par). Avatar użył FLASH do przebycia rzędów kolczastych kul oraz eksplodujących grzybków. Na końcu szlaku znajduje się strażony przez demona symbol, można się także wyposażać w dobrą broń.

EXTINGUISH (An Flam). Przebycie najeżonego grzybkami mostu nie stanowiło przesady. Avatar zobaczył planujący pentagram, użycie EXTINGUISH na wszystkich świecach spowodowało, że mógł zabrać symbol a także magicznie helm.

ARMOR OF FLAMES (Vas Sanct Flam). W tym rejonie bombardują ogniste kule. Używając ARMOR OF FLAMES Avatar przebiegł szybko naprzód, aż do buchającego z ziemi ognia. Na południe stąd spoczywa ostatni potrzebny symbol.

Na postumencie, gdzie się pojawił, czekał na niego teleport. W sanktuarium

Malchir poddał rycerza próbom. Chodziło o przygotowanie czarów: FLAME BOLT (jest w kufraz), EXPLOSION, SUMMON DAEMON (przed rzuconiem tego czaru trzeba mieć od razu przy sobie BANISH DAEMON, żeby odnieść przeciwnika przez starca demona). Po tym wszystkim nadchodzi czas na ceremonial.

Pojawili się w Enclawie, skupieni wokół wielkiego pentagramu. Malchir wyznał ciche inkantacje. Z ognia wyłonił się Pyros.

Jestem zbudowany waszym ustawicznym skłonieniem. Niechaj wasze ciała po wasze używają płoną w moim wulkanie.

Nagłym gestem Malchir powstrzymał Tytana, co akurat nie było w smak Avatarowi. Rycerz z ciężkim sercem zmuszony był po skończonym rytuale powrócić do Fortecy, by pod osłoną niewidzialności zastrzytłować Malchira. Starzec miał przy sobie TONGUE OF FLAME, trzeci z kluczowych przedmiotów. Avatar wychodząc przeczytał (bardzo ważne!) w komnacie Malchira książkę The Destruction of the Temple.

Stawiasz przy pentagramie, przy którym poprzednio odbywał się ceremonial, wędrowiec cisnął w niego Tongue of the Flame, uwalniając potęgę Pyrosa. Po czym zabrał z powrotem przedmiot.

Ucieczka z Enclawy nie była prosta. Avatar musiał podać tę samą drogą, którą przybył, oddając na końcu skok z pomocą AIR WALK.

W Tenebris wędrowiec wypytał Devona o TEAR OF THE SEAS. Ten opisał, że zdarzyło mu się kiedyś podziwiać polowanie schrytany w sieci dawną bryłę nieznanego minerału. Del Avatarowi klucz odlatujący kufra, do którego był potrzebny. Użył go, żeby dostać się do kufra.

Udał się jemuż rzę do Argentmook. Stawiasz przed Stratosiem użył zaklęcia Revant a następnie z pomocą Aerial Servant przyciągnął przedmiot, który się zmienił na przedmiot. Był to BREATH OF THE WIND. Ostatnia część, której Avatar potrzebował.

Mythran w pożegnalnych słowach (Things are well... I found Blackrocks... i po ponowieniu rozmowy: I must increase the obelisk...) zaproponował wiarowanie ETHERAL TRAVEL SPELL. Rycerz zmuszony był zapłacić za niego 250 monet. Potem przygotował najlepszą broń jaką posiadał, napoje i czary oraz upewnił się, czy posiada przy sobie wszystkie pięć przedmiotów. Używając ETHERAL TRAVEL przenosił się do Wiecznej Ochlani.

TYTANI

Połnocne wyjście – skoki po platformach i podążanie kamiennymi mostami na zachód zaprowadziły Avatara do Hydrosa. TEAR OF THE SEAS zaabsorbowało energię Tytana.

Wschodnie wyjście – jaskiniami rycerz przedostał się na północny zamek. Nadszedł się na czerwone gnioli, oszedł grzesznieko lawy używając ENDURE HEAT. Ziemia się trzęsła gdy biegł przed siebie, wreszcie ujrzał Umiosa. Posługując się HEART OF THE EARTH sprawił, że Tytan kłokając oddał ducha.

Południowe wyjście – droga prowadziła na północ. Stratos wypowiedział zdanie o chęci ukarania Avatara, ale ten go ubiegł drunując Tytana przy użyciu BREATH OF THE WIND.

Zachodnie wyjście – wędrowiec szedł prosto przed siebie obok morza lawy. Skrocił na wschód, podszedł do końca by pojąć północnym kamiennym mostem. Są tu demony a także poszukiwacz. Z postumentu zabrał szkarłat z białymi kulami. Zwrócił, maszerując na zachód znalazł w sąsiedztwie szkieletów wyrzutowany na ziemi symbol gwiazdy. Rozmiescił na jego ramionach kule, wtedy na północy pojawiły się platformy. Skacząc po nich dotarł do stałego lądu. Skorzystał z niewidzialności przed staniem blisko w oko z Pyrosem. TONGUE OF THE FLAME zażyczył jego moc.

Na wierzchołkach błękitnego pentagramu Avatar potłoczył pięć przedmiotów. Połączony od Aphetonowi podał, z ruchem wskazówek zegara były to: OBELISK TIP, BREATH, TONGUE, TEAR, HEART. Połam ukrytym OBELISK TIP, poruszając nim na koniec. W peraku zobaczył inny świat.

Wokół było białe. Avatar nie wiedział gdzie trafił, bezwolnie szedł równie, który nie miał początku ani końca. Znowu został uwieczniony...

ORIGIN'94

PC: VGA, 16 MB, 28.8 Kbps, 3.5" DISK, 100% ROLE-PLAYING, 100% 100% 100%

dokończenie ze strony 68

W grze nie można pozwolić sobie nawet na moment oddechu. Po paru rozgrywkach łatwo zauważyć, że wszystko sprowadza się do wyścigu pomiędzy rozwojem naukowo-technologicznym a ubywkającymi surowcami. Nie można tracić nawet etapu czasu, tylko wszystkie niedwki pchać na rozwój naki.

To jednak nie koniec problemów. Co rozwiązać najpierw? Czy naciskać położyc na usprawnienie kopalni (geol-

ogia) i wydajność robotyzowanych fabryk (komputery)? Można przystosować planetę do życia ludzi (biologia) i zmniejszyć w ten sposób zużycie surowców (produkcja żywności)? Czy może wystartować w kosmos aby pozyskać rudę z asteroidów (Fizyka, Astronomia)? Pytań nie brakuje.

OUTPOST jest ślicznym kawałkiem strategii, ale, na mój widok, nieożywioną. Dlaczego? Dlatego wydano go na CD-ROM upychając w nim masę zbędnych danych w postaci animacji? Ich zadanie to chyba przeszkadzanie w grze. Wartość przesława tylko 36 MB kodu gry, reszta stanowi dekorację. Gdyby nie wspomniany dylemat, OUTPOST jest murowanym kandydatem dla zastąpienia CIVILIZATION na twardzielach strategów.

PODSUMOWANIE

Gra ma w sobie wiele z genialności SIMCITY, jednak pod względem sterowania nie jest krokiem w przód. Przez pierwsze 50-100 etapów walczenie po mapie może być zabawnie, przy etapie fizycznym mogą zaczynać kapać na niewiaźny. Czekanie aż komputer przesunie mapę, doprowadza do rozpaczy (wiadomo, Windows z siłą wodospadu). A niwelowanie kilkunastu kwadratów terenu jest prawdziwą katogą. Nie ma też zbiorczego zestawienia produkcji hut i zapasów materiałów, wszystko trzeba liczyć na palcach, a jest to podstawowa informacja dla rozbudowy kolonii.

Nie tylko na przykładzie OUTPOST widać, że projektanci gier strategicz-

nych poufykali na myślowych mielinach. Brakuje im nowych pomysłów, które ożywiłyby grę, zmusiły gracza do wysiłku umysłowego, do wysilenia wyobraźni, a jednocześnie dały możliwość wyzucia się w wypróbowywaniu rozmaitych dróg rozwoju własnych światów. Niestety, cały wysiłek gracza to ciągle machanie młynem, prowadzące w krótkim czasie do kalectwa (zastrzał lokala), oraz konieczność zapamiętywania niezliczonych ilości informacji – prosta droga do zawałenia szkoły, studiów, uraty pracy lub rozpędu pożywania (zawęż kto na jakim etapie).

Pejdi

Dystrybutor: CD Projekt
tel. (0-2) 621-46-28

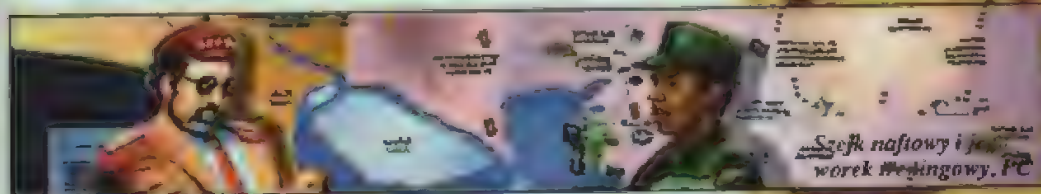




Historia ta rozgrywa się w roku, powiedzmy, 1997 na Środkowym Wschodzie. Żyje tu sobie niejaki generał Kulbáb, który po osiągnięciu krystalicznego szaleństwa pokusił się o sięgnięcie władzę

nu informacyjnego, na którym widoczne są następujące dane:

- ilość posiadanego uzbrojenia (GUNS, HYDRAS, HELLFIREs)
- liczba śmigłowców pozostających w zapasie (LIVES)
- liczba żołnierzy zabranych na pokład (LOAD). Żołnierze to ludzie z dwójce armii, którzy mieli szczęście i zbiegli z niewoli po nieudanym wypadzie do haremu wroga. Dowództwo zazwyczaj nie przejmuje się ich dalszym losem wstawiając w dokumentach parafkę MIA (Missed in Action -



Szejk naftowy i jękanie worek Wellingtony. PC

DESERT STRIKE

RETURN TO THE GULF

nad światem. Okrutne jego zamiary przejrzeeli bohaterscy agenci Stanów Zjednoczonych, a rząd przeznaczył na powstrzymanie generała niemałe fundusze

Do dyspozycji masz podrasowany szturmowy śmigłowiec Apache z ogonem od LH-7A. Do walki o lepsze jutro zostały ci także przydzielone trzy rodzaje uzbrojenia:

* - DZIAŁKO - standardowa działka typu rewolwerowego

- HYDRA - zasobniki z niekierowanymi rakietami powietrze-ziemia, będącymi skuteczną bronią przeciwko wszystkim celom nie wymagającym szaleńczego pośpiechu podczas likwidacji

- HELLFIRE - samonaprowadzające rakiety powietrze-ziemia, będące wspólnym rozwiązaniem większości problemów trapiących zestresowanego pilota wysobudzonego śmigłowca.

Do pomocy został odkomenderowany także psychopatyczny morderca noszący nie wiadomo dlaczego miano „drugiego pilota”. Na szczęście nie jesteś skazany na towarzysztwo jednego i tego samego szaleńca za każdym razem - przed misją możesz wybrać go spośród kilku dostępnych, i lepiej, żeby był to wybór słuszny - wszak

w ręku tego mężczyzny spoczywa troska o dobrą kondycję broni pokładowej oraz sprzętu pomocniczego (tzn. wyciągarki służącej do podnoszenia ludzi i wyposażenia).

Pole gry przedstawione jest w sposób znany z gier takich jak SYNDICATE czy SIMCITY 2000.

W trakcie gry naciśnięcie klawisza F10 przenosi cię do ekrana

Zaginiony W Akcji). Ty jednak, nie należąc do owych zasuszonych sztabistów, chętnie udzielasz pomocy kolegom po fachu podwołując ich do domu. Na placu boju poznasz ich po brązowych mundurkach, machaniu rękami i okrzyku „Help! Over here!” Oprócz satysfakcji płynącej z ocalenia człowieka, za każdego dostarczonego MIA na lądowisku zostanie naprawiona część pancierza twojej maszyny.

- poziom paliwa w zbiorniku (FUEL) - max 100 jednostek

- stan opancerzenia Apache (POWER) - max 600 jednostek.

- ekran mapy/informacji/rozkazów misji przełączany odpowiednimi klawiszami u dołu ekranu (MAP/STATUS/MISSION).

- przełącznik obiektów. Dzięki niemu otrzymasz informacje o obiektach dostępnych w grze. Oprócz celów misji będą to baczki z paliwem, skrzynie z amunicją, lądowiska czy wrogie oddziały. O każdym z tych obiektów możesz zasięgnąć bardziej szczegółowych informacji przełączając ekran w tryb STATUS

Nadwołone siły możesz uzupełniać zbierając rozrzucone w terenie prezenty od wroga. Znajdziesz też skrzynie z opancerze-

Amiga



nem, superwyciągarki (zdecydowanie przyspieszające proces podnoszenia przedmiotów) oraz dodatkowe żywo. Lokalizację tych ostatnich przedmiotów nie jest zaznaczona na ekranie informacji. Poza tym należy dobrać, że większość przedmiotów jest ukryta (w namiotach, barakach itp.)

MISJA PIERWSZA

1. Zniszcz dwa stanowiska radarowe
2. Dokonaj destrukcji elektrowni
3. Zrównaj z ziemią dwa lotniska, uważając przy tym na silną obronę przeciwlotniczą.
3. Zaatakuj kwaterę główną wroga. Gdy już dokonasz jej demontażu złap uciekającego wrogię przywódcę. Od niego dowiesz się, gdzie znajdziesz swego agenta.
4. Połącz do wskazanego miejsca i wyładuj. Twój pomocnik - drugi pilot pobiegnie dokonać heroicznego czynu odbicia szpiega. W czasie, gdy będzie on przebywał w podziemnym bunkrze, pokataj po okolicy eliminując wrogów. Gdy czyszcza zostanie już dokonana, wróć po swoich, podnieś ich z ziemi i wróć na statek

MISJA DRUGA

1. Zniszcz trzy stanowiska radarowe
2. Zaatakuj węzłyne uprzednio wymarzonego terenu z wrogich jednostek. Po wybuchu dziury w murze zacznij zbierać wybiegających więźniów. Jeżeli teren jest czysty nie powinno ich zginąć zbyt wielu.
3. Druga powtórka - rozwal elektrownię
4. Pod nóż idzie fabryka chemiczna.
5. Rozwalaj kolejne kryjówki arabskich dowódców, od jeńców dowiaduj się, gdzie są ukryte wyrzutnie SCUDów i teć je zniszczyć.
6. Czas na akcję ratunkową. Wybój dziurę w ścianie baraku i wciągnij na pokład jeńców. Musisz uratować przynajmniej 14 z 16

MISJA TRZECIA

1. Uratuj inspektorów ONZ. Znajdują się oni w hotelu obleganym przez przeważające siły wroga. Które należy zlikwidować
2. Pacyfikacja fabryki chemicznej. Przy okazji podłap kilku uciekających naukowców. Mają oni coś do powiedzenia na temat punktu 3
3. Od naukowców wyciągnęte informacje o usytuowaniu wyrzutni rakiet z bronią biologiczną. Znajdują się one pod wydrynami. Polataj nad tym terenem strzelając z działka
4. Zniszcz kłód atakującą tratwę i zabierz z niej pilotów
5. Rozwal elektrownię.
6. Zlokalizuj jacht wroga i wysorżaj, okolicę. Teraz zrób dziurę w burcie i uratuj wyska-

Amiga



kających jeńców. Jeżeli przypadkiem utonie więcej niż czterech, cofasz się do pkt 1

7. Uzbrojony i opancerzony zbliż się do obcej ambasady, niszcząc stację radarową

8. Zniszcz helikoptery kręcące się wokół twojej ambasady i wyładuj na wyznaczonym miejscu. Teraz do akcji wkracza twój drugi pilot przejmujący kontrolę nad autobusem, w którym właśnie znalazło się dwunastu urzędników. Twoim zadaniem jest eskortowanie go do obozu

MISJA CZWARTA

1. Przetransportuj komandosów na miejsce lądowania
2. Zniszcz czołgi dobiegające się do zbiorników z ropą
3. Pora na akcję ekologiczną. Leć do portu i wystrzelaj nieproszone gości. Na koniec jednym celnym strzałem zamknij wypływ wycieku ropy. Jak dla mnie jest to zadanie raczej dla jednostki ratownictwa chemicznego a nie dla kukłotonowego śmigłowca

PoolH

Dystrybutor: IPS Computer Group,
nakład wyczerpany

ELECTRONIC ARTS '92

1MB AMIGA

PC: VGA, 8B,

OUS

2

3

ZNIECZNOŚCIOWA

80 70 90

Carla w trybie
zawodniczym

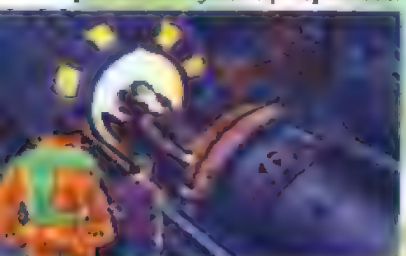




Kot Filemon i jego kumpel Czesław z brygady przewijanej...



postanowili wybrać się na panienki.



Zamrozili więc swą wysłużoną partnerkę...



Swe kroki skierowali na planetę Scholastykę. Czesław poderwał Panią od biologii i po założeniu stosownej odzieży ochronnej, na zapleczu pracowni pozwolił wysłać się hormonom.



Nastal czas pokojowej współpracy Ludzi i Kzinów, dawne wojny szybko rozpływają się w oceanie niepamięci. Minęło już dwadzieścia lat, gdy człowiek imieniem Louis Wu wraz z Kzinem Mówiącym-do-Zwierząt wrócił do Pierścienia. Ich podróż nadal jest siosłą tajemnicą, znaną wyłącznie najwyższej hierarchii UN i Patriarchatu. Technologia, którą Lalecznicy ujawnili Wu i Mówiącemu umożliwiła pracę Ludzi z Kzinami nad najszybszym statkiem znanym obu rasom, Hyperdrive II.

Podróźnicy dowiedzieli się jednocześnie o niesłychanych manipulacjach Laleczników, którzy przeprowadzali eksperymenty segregacji. Ludzi selekcjonowano ze względu na szczupłość, w Kzinach wyhodowali cechę pasywności. UN tylko wzmożła kontrolę nad swoimi terenami, gdyż probabilistycznie obciążona ludzkość wydawała się krokiem naprzód. Kzinowie zareagowali zdecydowanie negatywnie, jako że zakamulowane działania Laleczników spowodowały śmierć całych pokoleń agresywnych wojowników podczas wojen Lu-

dzi z Kzinami. Patriarcha wprost kipiał z gniewu i niezbywalnej żądz zemsty.

Plany Laleczników nie powiodły się, wręcz spowodowały powstanie gatunku bardziej przebiegłych i niebezpiecznych Kzinów. Zamiast impulsywnej akcji militarnej prowadzącej nieuchybnie do nowych wojen, nowi Kzinowie postanowili dokonać zemsty w sposób ostrożny. W tym celu zbudowali drugi statek, prawie identyczny jak Hyperdrive II. Jedyne różnice polegały na dodaniu ciężkiego uzbrojenia, zdolnego obrócić w nicność całą planetę. Statek UN nie posiadał żadnej broni.

Ty, jako najemnik Quinn zostajesz wystawiony do rodziny Chemee, by dowiedzieć się o Louise Wu. Wsuń rękę w promień lasera by przywołać Kzina do wrót. Aby udowodnić swoje dobre intencje pokaz pierścień, niegdyś ofiarowany przez Wu. W trakcie waszej rozmowy, siedziba zostanie zaatakowana przez wykonawców Ruoch-lą, kławy rzuconej przez Patriarchę. Zneutralizuj napastnika laserem, zabierz mu dyskietkę (SECURITY DISK) i uciekaj do jednolotów.

Wsiądź do ostatniego z pojazdów. Po włożeniu do slotu dyskietki możesz odczytać rozkazy Patriarchy: wyrok na rodzinę Chemee, plany eksterminacji Laleczników oraz wykorzystania Hyperdrive II we flocie Kzinów. Zaprogramuj jednolot na tryb bierny (SLAVE), wyjmij dyskietkę. Teraz wsiądź do pierwszego z nich, ponownie włóż dyskietkę, zaprogramuj pojazd na tryb aktywny (MASTER) i czerwonym przyciskiem odpal turbiny.

Razem ze swoim kzinowym towarzyszem będziesz próbować włamać się do imperialnego hangaru by porwać prototyp statku. Ze strażnikiem przy wejściu powinien rozmawiać Iach-Captain. Właz rozwalicie pustym jednolotem. Jednak zanim zdążycie wejść na pokład statku, dogoni was pościg, który musisz spacyfikować laserem.

Jak się okazało powakacje statek razem z głównym inżynierem, Mirandą Rees. Powiedz Kzinowi, że ją odszukasz. Miranda próbuje udaremnić kradzież, sabotując układ napędowy. Obeszkalnij ją laserem i unieruchom w stanowisku medycznym. Mirandzie trzeba udowodnić, jak sprawy wyglądają naprawdę. W tym celu włóż do slotu dyskietkę i pokaz jej dyrektwy Patriarchy Iach-Captain przybiera nowe imię - Mściciel, a statek od tej pory nazywać się będzie Lanca Prawdy. Na mostku pojawi się hologram Lalecznika, który w zamian za ujawnienie waszej pozycji Kzinom zażąda przy-

wrócenia do Floty Świątów pewnych przedmiotów z Pierścienia, jak również powstrzymanie inwazji Destroyera. Wyniszczając spełnić zadanie. Lancę trzeba opuścić w porcie przy zewnętrznej warstwie Pierścienia, na powierzchni schodzącą lądowiskiem.

WIOSKA

Skanery wykryły punktową obecność zaawansowanej technologii, najpewniej statku kosmicznego. Tubylcy traktują „gwiazdne srebro” jak przedmiot kultu.

Mściciel będzie udawać bóstwo z niebios. Przed obejrzeniem relikwii musi on pokonać potwora, który dręczy wioskę. Porozmawiaj z szamanem, Olo-chagach. Statek mogą obejrzeć tylko obeznani z tajemnicą Technu, której to on jest powiernikiem. Wyjdź na zewnątrz i umów się z wodzem plemienia na spotkanie. Porozmawiaj. Kiedy będzie jasne, że gospodarz bardzo suszy w gardle, wróć do lądowiska. Na statku wyjdź na drugi poziom i skorzystaj z dyspozytora żywności, pozycja piąta, piwo.

W zamian za trunk, wódz w ramach zacieśnienia przyjaźni, każe swojej córce oddać ci się. Po mile spędzonym czasie, zabierz linę (ROPE). Przejdź na prawo. Spity wódz będzie już smacznie chrapał, możesz więc wziąć jego drabinę (LADDER). Wyjdź na zewnątrz, dostaw drabinę pod ścianę i wdrap się na dach. Tam przywiąż linę do kamienia i spuść się przaz komin do domostwa szamana. Zerknij na namalowany na skorze schemat rozmieszczenia elementów. Podkrađnij się przez drzwi, zabierz amulet (TECH NECKLACE), potem wracaj jak przyszedłeś.

Nadeszła pora próby. Mściciel zwyciężył z potworem, więc możecie próbować obejść Tech. Ułóż wszystkie przedmioty zgodnie ze schematem, jako piąty używając amuletu. Udać się do statku. Jest on przechowywany w polu stasis, którego nie potraficie wyłączyć. Sprawdź jeszcze skanerem i wracajcie na statek.

GROTA

Drugi z przedmiotów znajduje się w podziemnym systemie korytarzy. Poroz-



Wielkie grono podziemne. Dyrektor, Asystent i A.P. Fawcett

Świat Pierścienia - Zemsty Patriarchy jest grą umieszczoną w realiach znanego Kosmosu, opisanego w książkach autorstwa Larry'ego Nivena. Dlatego warto zacząć zabawę od lektury polskiego wydania książki firmowanej przez Amber pt. „Pierścien”.

Firma TSUNAMI kojarzy się z dwoma tytułami: BLUE FORCE oraz PROTO-STAR. Inne gry były dobre, chociaż nie pozbawione pewnych wad technicznych, np. błędnych instalacji, niedoróbek w animacjach, itd. RINGWORLD nie sprawia już tak przykrych niespodzianek, chociaż potrafi czasem wyskoczyć z błędem. Widoczna jest jednak duża poprawa w wykonaniu programu.

RINGWORLD jest moim zdaniem dosyć dobrą grą przede wszystkim dla osób stawiających pierwsze kroki w przy-

godówkach, ponieważ jest w niej zdecydowana przewaga sekwencji nieterminacyjnych (animacji, dialogów) nad partiami zagadkowymi. Z bardziej wytrawnych graczy, polecam ją tylko miłośnikom prozy Nivena, dla reszty długie przestoje mogą być nieco irytujące. Dodatkowo elementami zachęcającymi dla początkujących są: liniowość akcji (dopóki nie wykonasz jedynej właściwej czynności, nie posuniesz się dalej), brak wielu przedmiotów (można grać wypróbując „wszystko na wszystkim”) oraz niewykorzystany poziom problemów. Nie znaczy to jednak, że gra jest przesadnie prosta.

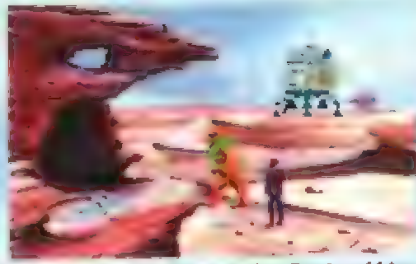
Grafika jest wykonana w standardowej (najniższej) rozdzielczości karty VGA. Widoczna jest ziamistość obrazków, spowodowana przechowywaniem bitmap w postaci znacznie skompresowanej.

Larry Niven - popularny pisarz amerykański, tworzy dzieła głównie w konwencji hard sci-fi i space opera. Niven, którego prawdziwe nazwisko brzmi Laurence van Cott, urodził się w 1938 roku w Los Angeles, gdzie mieszka do dziś. Absolwent wydziału matematyki Washburn University, zadebiutował w 1964 roku opowiadaniem, które przyniosło mu uznanie u krytyki - przekonało do pisarstwa jako sposobu na życie.

Za opowiadania był wielokrotnie wyróżniany nagrodą Hugo (1967, 1972, 1975 i 1976), ale znany jest przede wszystkim jako autor „Pierścienia” (Hugo 1970 i Nebula 1971), części cyklu „Opowieści ze znanego Kosmosu”, konsekwentnie uzupełnianej, jednolitej wizji historii Wszechświata od jego zarania, poprzez narodziny człowieka, aż do odległej przyszłości. W skład cyklu wchodzi, obok opowiadań minipowieści „World of Plavys” (1966), „Prolektor” (1967), „Budownictwo Pierścienia” (1979) oraz „The Man Kzin Wars” (1988-91).

Zaczerpnęte z katalogu wydawnictwa Amber, 1994





W międzyczasie Filemon udał się w krzaki, a Czesław żeby zdusić nudę, wybrał się na korepetycje z Panią od historii. Niewiasta pamiętała czasy wojen krzyżowych, a jej usniech trwale zapisał się na jego wargach (patrz okładka).

mawiaj z Mścicielem. Kzin będzie chciał wejść sam. Kiedy stracisz kontakt z jego nadajnikiem, ty wracasz do akcji. Zjedź na drugi poziom, wejdź przez drzwi po prawej. Zabierz apteczkę (MEDKIT) i dopiero teraz wybieraj się do groty.

Idź cały czas na lewo, w końcu złapią cię wydzielający odurzający zapach mieszkańcy groty i wrzucą do spizarni. Spokaszk tam Mściciela. Nie wygląda najlepiej, więc zaaplikuj mu jakiś stymulator z apteczki. Zabierz ostrą kość (SHARP BONE) z podłogi. Wyśś możesz przez

rozmawiać z delfinami. Udaj się na mostek. Ksin odszuka dla ciebie lokalizację podniebnej siedziby Poszukiwacza. Zjedź na pierwszy poziom. Korzystając z konsoli po lewej przygotuj dla siebie jednolot.

Poszukiwacz jest opryskliwym, starym dżadem. Uśpij go laserem. Z rurki wyjmij klucz. Na stoliku leży pusty słoik, napełnij go zielonym szlamek z beczki. Otwórz książkę drugą od prawej. W środku znajdziesz kartkę z szyfrem. Zgodnie z nią kręć stolikiem (2 razy w prawo, 4 w lewo, 3 w prawo). Odsłoni się skrytka. Użyj klu-



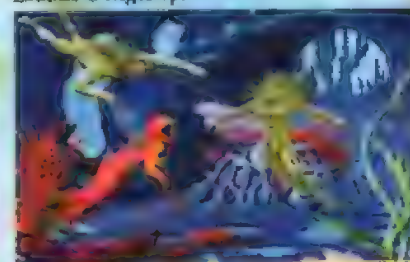
Wyrwawszy się z objęć nauki...

KANION

Mając wyłącznik pola statycznego (STASIS FIELD NEGATOR), wracacie do zostawionego wcześniej statku, by go tam wykorzystać. Odsłoń małą klapkę po lewej. Otwieranie wjazdu jest zahaczone, będziesz musiał ułożyć układankę. W środku rzeźbi obcy. Daj mu koronę, jeśli chcesz zrozumieć co mówi. Otrzymasz magnetyczne klucze, którymi możesz otworzyć panel w środku. Chroń on już nielabny rdzeń antymaterii. Natóż nań puste pudełko stasis i zabierz ze sobą. Weź też moduły rozszerzeń. Obcy wykorzystując moc korony zacznie się szarogęścić, więc poskrom go niwelatorem. Następnie zapakuj z powrotem do statku.



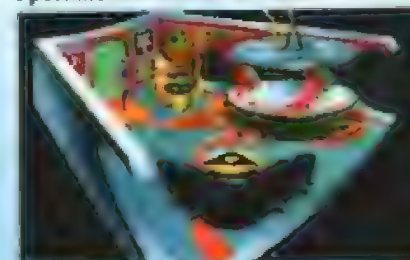
chłopcy poszli nad jezioro zadbać o higienę.



Zaskoczył ich Pan od genetyki o nieokreślonych upodobaniach.



Zestresowani udali się na statek i postanowili wracać do domu...



rozmrzili Celinę i przekazali jej zdobytą wiedzę.



IGNORWORLD

dziurę w suficie. Przy pomocy kości odepnij linę wciągając siłwarka, uważając by wpaść w dziurę dopiero po jego uwolnieniu. Otrzymasz antidotum, które przed wyjściem musisz dać Kzinowi.

Siłworek pokaże ci ukryte przejście. Spytaj go co trzeba zrobić, potem pchnij kolumnę po lewej. Podnieś pudełko (STASIS BOX) i wyjdź. Trzeba jakoś uwolnić Mściciela. Przesuń kamień przykrywający wejście przy kolumnie.

SŁONECZNIKI

Z powrotem na statku staracie się wykombinować jak otworzyć pudełko. Sprawdź hasło STASIS FIELD w komputerze, przy okazji obejrzyj inne ciekawe informacje. Przedostań się na pierwszy poziom. Mirandzie uda się otworzyć pudełko, w środku jest jakiś regulator, który może być wykorzystany jako niwelator fal mózgowych (NEURAL WAVE NULLIFIER).

Kolejne pudełko znajduje się na polu słonecznikowym, które cechuje silna emisja skupionych wiązek promieniowania. Musisz doprowadzić sondę do jego centrum. Zdobyć otworzy Miranda, tak samo jak poprzednią.

WIELKA WODA

Mściciel odnalazł odbiornik pola stasis w głębinach wód. Przy brzegu powita cię jeden z wodnych Homindów. Zanim odpowiedz jego władcy, musisz wrócić do statku. Na poziomie drugim znajdziesz kombinizon, załóż go i wyjdź przez służę.

Wodni ludzie pomogą ci wydobyć pudełko, jeśli ty odzyskasz dla nich urządzenie, które ukradł Poszukiwacz, pozwalające

czuć i wydobyć elektronicznego tłumacza (TRANSLATOR BOX).

Już na statku podejdź do konsoli w prawym dolnym rogu. Zabierz układ mechaniczny (MECHANICAL ARMS) z uszkodzonej sondy. Wyjdź na zewnątrz. Wręcz wodniakowi tłumacza oraz ramiona, potem słoik ze szlamek.

ZAMEK

Ostatnie pudełko znajduje się na Mapie Ziemi, zlecicie na nią jednolotami. Porozmawiaj z baronem. Mściciel wróci na statek, ty poproś praczkę o ubranie. Przed wejściem na zamek przebierzesz się za służę. Zostaniesz skierowany do nadzorca niewolników. Masz obsługiwać samego Patryarchę w jadalni. Przed wyjściem zabierz trochę suchej słomy (STRAW).

Władca Ksinów nie obchodzi się lekko z niewolnikami. Na twoich oczach rozszarpał jednego z nich za uронienie kropki wina. Zaolferuj się przynieść czystą tunikę. Udaj się do komnaty Patryarchy. Strażnikowi pokaż zakrwawioną tunikę. Przejdź do garderoby. Pociągnij za wygiętą pod dziwnym kątem strzałę w posagu. Otworzy się szafa z orężem. Zabierz z niej prosty miecz i wróć z nim do sypialni.

Miecz umieść w odpowiedniej wnęce po prawej. Otworzysz w ten sposób skrytkę, gdzie Patryarcha chowa chronioną polem stasis Srebrną Koronę. Rozrzuć słomę na łóżu i podpal ją świeczką z lichterza. Kiedy wymkniesz się na zewnątrz, do środka wejdzie zaalarmowany strażnik, a ty będziesz mógł bez przeszkód wejść na balkon. Zawiadom Mściciela przy pomocy komunikatora, by cię odebrał.

KONIEC

Mściciel włącza ciąg hiperprzestrzeni. Wychodzicie naprzeciwko Destroyera, gotowi do ostatecznej rozgrywki. Wpadasz na pomysł by wykorzystać posiadaną antymaterię jako bombę. Sam też oferujesz się dowieźć ją do celu lądowiskiem. Nie jesteś jednak tak głupi, na jakiego wyglądasz i chcesz wyjść z całego interesu w jednym kawałku. W trakcie lotu zamontuj moduły rozszerzeń, które umożliwią bezpieczną teleportację do Lancy. W samą porę by zdążyć zobaczyć planetarnych rozmiarów pokaz fajerwerków.

User Joma

KLAWISZOLOGIA

Niektóre funkcje gry można lub trzeba wywołać z klawiatury. Klawisze są zawsze aktywne, nawet jeśli menu akcji nie jest osiągalne myszką.

- F1 - Wersja gry, ścieżka funkcji
- F2 - Przeliczanie dźwięku
- F3 - Wyjście do DOS-u
- F4 - Rozpoczęcie gry od nowa (RESTART)
- F5 - Zapisanie gry (SAVE)
- F6 - Wczytanie nagranej sytuacji (RESTORE)
- F7 - Pauza

TSUNAMI'94

PC: VGA, SB, CUS

PRZYGODOWA

85 75 80

STRATEGIC SIMULATION INC. towarzyszy zapalonym strategom już od prehistorycznej epoki produktów niejako Sinclaira Spectrums. Gry strategiczne tej firmy oparte były zwykle na klasycznych, sprawdzonych regulach i nigdy nie szokowały rewolucyjnymi rozwiązaniami. Były to zwykłe produkty "głównego nurtu" – typowe planszówki, tyle że rozgrywane na ekranie komputera. Z tego też względu przeznaczone były raczej dla miłośników "twardej" strategii, pozbawionej elementów rozrywkowych, za to wymagającej od gracza dużego wysiłku i sporej ilości czasu. Wystarczy przypomnieć sobie GETTYSBURG na Atari XLXE, czy serię: SECOND i WESTERN FRONT, CARRIER STRIKE i PACIFIC WAR na IBM PC.

Gra TANKS! prezentuje się w tym towarzystwie dość niejednoznacznie. Jest ona zarazem kontynuacją jak i przełomem w stosunku do poprzedników. Kontynuacją dlatego, że w dalszym ciągu mamy tu klasyczną planszę z hexami, sztywne etapy ruchu i duże ilości pionków. Przełom natomiast dotyczy obsługi gry. Obserwując już wcześniejsze dokonaniaSSI można było zauważyć konsekwentny postęp w dopracowywaniu sposobu obsługi, jeśli nawet nie był on prosty, to zawsze logiczny i łatwy do zrozumienia. Tym razem jednak firma przeszła samą siebie. Do gry wystarczy ci mysz (klawiatyrę schowaj bo się zakurzy), a na ekranie nie pojawiają się żadne raśiemcowe listy poleceń! Wydawanie rozkazów jednostkom wymaga jedynie przesuwania kursora od jednostki do jej celu i naciśnięcia prawego lub lewego klawisza myszy w odpowiednich momentach.

SKALA GRY

Nieodpornych uprzedzam od razu: z Moskwy do Berlina (lub odwrotnie) w jednej grze nie zajedziesz! Miedrudno to zresztą zauważyć. Pionek jest tu odpowiednikiem plutonu, a scenariusze odzwierciedlają zmagania sił zwykle nie większych niż batalion. Wielkość mapy nie jest nigdzie podana, jednak zasięgi broni pozwalają przypuszczać, że jedno pole (hex) obejmuje max. 500 metrów terenu. Po przeliczeniu na

palcach wychodzi na to, że największa mapa może objąć obszar 30 x 30 km. Jak na XX wiek nie jest to dużo. Autorem gry nie chodziło jednak o rozegranie II Wojny Światowej w całości jednostkami wielkości plutonu. Być może jeszcze w tym wieku, ktoś i taką grę wypuści, na razie jednak muszą ci wystarczyć 24 scenariusze, obejmujące rozmaite polityczną pancernie z lat 1918-1991.

TANKS!

WARGAME CONSTRUCTION SET

ROZPOCZĘCIE GRY

Zanim dojdiesz się do samego mejsa, najpierw musisz odpowiedzieć komputerowi na parę niezbędnych pytań:

What would you like to do?: 1) Play new game – rozpoczęcie nowej gry, 2) Play old game – wczytanie gry zapisanej na dysku, 3) Go to editor – uruchomienie edytora własnych bitew, 4) Exit game – rezygnacja z gry.

Gdy wybierzesz odpowiedź nr 1, komputer może jeszcze zapytać – Start next scenario in campaign? – Yes/No. Po rozegranie bitwy komputer zawsze zlicza punkty w kampanii, na którą składają się kolejne rozgrywane scenariusze. Jeśli nie zależy ci na długotrwałej rywalizacji, wybierz No.

Teraz otwarte zostanie okno pod nazwą File Manager. Z zaprezentowanej listy scenariuszy wybierz ten, który ci odpowiada, a następnie przycisk Load Scenario. Opcja Cancel oznacza rezygnację z tego wyboru, a Delete File

usuwa scenariusz z powierzchni dysku. Jeśli chcesz zagrać w coś nowego, możesz wybrać opcję Play Random Scenario, a jeśli już się znudzisz, opcję I'm finished. W oknie File Manager znajduje się wydzielony kącik na opcje gry (Game Option). Tu masz do wyboru: 1) Siłę gry komputera – Weak, Moderate, Strong Computer Player (słaby, średni, silny). 2) Zasady kierowania jednostkami – Standard lub Advanced

słabą dywizję. Program może jednak zmienić dowolnie wielkość sił, jeśli bitwa zapowiadała by się zbyt jednostronnie. Nawet jeśli słabszej ze stron dasz wielkość Tiny, to i tak komputer namnoży jednostek jak rząd podatkow

CZOLGISTO, DO DZIELA

Po przedarciu się przez wszystkie pytania i opcje, będziesz miał na ekranie mapę pola bitwy. Na mapie znajdziesz swoje oddziały przedstawione w sposób dzwinni, jako typowe pionki z napisami. Każdy żeton reprezentuje jednostkę o wielkości plutonu lub baterii. Najwięcej miejsca na górze pionka zajmuje sylwetka broni lub "korpenta" oznaczająca piechotę. Z lewej strony małe kręgi pokazują ilość drużyn piechoty (tłumaczenie: sztuki ciężkiego uzbrojenia (czołgów, dział), z których składa się pluton. U dołu narysowana jest flaga narodowa. Z jej lewej strony umieszczono strzałkę wskazującą kierunek, w którym zwrócony jest front pododdziału. Z prawej strony znajdują się numery jednostki.

Żeby dokładnie poznać parametry pododdziału, spójrz na prawą krawędź ekranu. Znajdziesz tu okno z opisem formacji. Na górze widnieje sylwetka uzbrojenia, niżej nazwa, jeszcze niżej parametry: HARD ATTACK – określa siłę ataku przeciwpancerowego, SOFT ATTACK – siła ataku na cel niepancerzony, RANGE – max. zasięg strzału, MOVE – zasięg ruchu. Obok sylwetki uzbrojenia umieszczony jest przycisk do zmiany kierunku frontu. Jeśli naciśniesz lewym klawiszem front zwróci się o 60 stopni w lewo, gdy prawym to o tyleż w prawo (60 stopni). Wykaza z kursora (kursora). Jeśli wskażesz kursora na pionka (pionek), zobaczysz jego parametry, jeśli wskażesz cel, pojawią się parametry ataku na ten cel.

Command Rules (Przy wyborze Standard obie strony naciągają na siebie całość swych sił a przy Advanced – kolejność ruchu jednostek jest losowana). 3) Zasady rozpoznania – Simple lub Standard Spotting Rules (uproszczone lub standardowe), 4) Zasady zapalniczek Ammo Rules. Po wybraniu scenariusza, komputer spyta się jeszcze, którą ze stron ma grać – Which side should the computer play? Wybierz nazwę jednej ze stron, Neither lub Both. Neither to gra dla dwóch osób a Both – gra demonstracyjna.

PLAY RANDOM SCENARIO

Mimo nazwy scenariusz utworzony za: model wojny, w której toki wojny. Przeciwnicy walczą w trzech krajach (kraj, w których armie mają się spotkać na polu bitwy. Można wybrać z różnych okresów historycznych, a nawet ten sam kraj dla obu stron. Teraz odpowiedzieć musisz na pytanie: Set scenario in which climate?, czyli w jakim klimacie rozgrywać się będzie bitwa. Do wyboru masz: Temperate (umiarkowany), Arid (gorący, pustylny) i Frozen (polarny). Następnie, ustalasz parametry pola bitwy: Roughness czyli pofalowanie terenu, Roads – gęstość sieci trakcyjnej (liczba dróg), Woods – zalesienie i Habitation – gęstość zaludnienia (wielkość obszarów zabudowanych). Każdemu z parametrów może być przypisana wielkość od 1 (min.) do 9 (max.). Ostatnim zadaniem jest ustalenie wielkości zaangażowanych sił (Force size): Tiny, Small, Medium, Large, czyli mikroskopijne, małe, średnie lub duże. Dodatkowo jednostki charakteryzowane są przez stopień ruchliwości (mobility), a faktycznie zmotywowania, w skali od 1 do 9. Przy wybraniu Tiny otrzymasz oddział wielkości małego batalionu, przy Large

Aty poruszysz jednostką kłapa w prawo, a jeśli, na przykład, klikną lewym klawiszem, porusza się w lewo. Na ekranie widoczny jest celownik i droga ruchu. Jeśli klikną lewym klawiszem, porusza się w lewo, a jeśli prawym, to w prawo. Jeśli zadowolona cię trasą ruchu, kliknij ponownie, by zatwierdzić rozkaz. Jeśli nie, rusz myszą. Podobnie jest ze strzelaniem. Po wskazaniu celu klikną należy jednak prawym klawiszem i poprawić drugi raz by zatwierdzić rozkaz. Zauważ, że przy przesuwaniu kursora czasami zmienia on swoją postać na krzyż celownika. Gdy najedziesz nim na przeciwnika spójrz w prawo na okno parametrów pododdziału, możesz tam zobaczyć następujące teksty: Target in range – cel w zasięgu strzału, mozesz otworzyć ogień. Out of view – Cel niewidoczny dla oddziału, You can't fire – brak możliwości strzału, oddział już strzelał. Jeśli aktywnym oddziałem jest bateria artyleri, z boku celownika może pojawić się litera „B” jako oznaczenie ognia pośredniego. Jeśli przesuńiesz kursor na puste pole, pojawi się litera „S” wskazująca na możliwość postawienia w tym miejscu zastawy dywizyjnej.



Po wykonaniu ruchu lub strzału jednym plutonem, trzeba przejść do następnego. Komputer nie robi tego, jak w wielu innych grach, automatycznie. Zmiana plutonu w ramach jednostki odbywa się klawiszami plus (+) i minus (-) umieszczonymi na dole okna z parametrami plutonu. Zmiana dowodzonej jednostki (kompanii lub batalionu) następuje po kliknięciu myszą na przycisku z napisem Next formation. Przycisk This formation służy do obejrzenia składu danej jednostki. Po wydaniu rozkazów wszystkim plutonom wszystkich jednostek wybierz przycisk I'm finished - oznacza on koniec twojej tury. Możesz jednak przełączyć się między jednostkami znacznie prościej, nie używając zupełnie podanych wyżej przycisków. Wystarczy, że przesuniesz kursor na wybrany pluton i wciśniesz prawy klawisz [J]!

Ponieważ pododdziały mogą strzelać w trakcie ruchu przeciwnika, nie zawsze będziesz mógł je ruszyć w swojej fazie. Aby zabronić plutonowi strzelania bez twojego rozkazu kliknij na przycisku Auto fire. Napis zmieni się na Hold fire (wstrzymaj ogień). Innym problemem jest poruszanie większą ilością pododdziałów. Z prawej strony ekranu znajduje się przycisk z jednym z napisów: Orders by unit, Orders by stack, Formation order (zmieniasz je klikając). Znaczą one tyle co, odpowiednio: Rozkaz dla jednego plutonu, rozkaz dla całego stosu (stos = kilka pionków na jednym hexie), rozkaz dla całej jednostki. Najsprawniej ruszysz swoje wojska używając opcji Formation order, jednak gdy będziesz chciał ostrzec przeciwnika wybierz raczej Orders by unit.

PULL-DOWN MENU

Na górze ekranu znajdują się trzy rozwijalne menu: Info, Play i File. Ich zawartość jest następująca:

INFO

- TANKS! - informacja o autorach programu.

- Equipment - wspólna opcja pozwalająca porównywać ze sobą sprzęt obu walczących stron. Wystarczy wskazać sywetki rodzajów broni (dla jednej i drugiej strony), a na dole pokaze się zasięg na jakim jedna bron może

zwalczać drugą, np.: Can engage X weakly at range 9 and effectively at range 4. W tłumaczeniu literackim oznacza to - Możesz sobie strzelać do broni X aż z odległości dziewięciu hexów ale skutecznie tylko z czterech.

- Formations - możesz tu obejrzeć własne jednostki. Klikając na symbolu któregoś możesz zobaczyć z jakich plutonów się składa.

- Air Assets - tu zobaczysz się wsparcia lotniczego.

- Free Memory - informacja o wolnej pamięci.

PLAY

- End Scenario - koniec gry

- Show All Visible - włączenie tej opcji powoduje, że będziesz widział wszystkie jednostki przeciwnika (cała zabawa traci sens).

- Show Shot Tracers - po włączeniu możesz obserwować tor lotu pocisków. Mało efektowne i niewiele wnosi.

- Show Hex Grid - włącza wyświetlanie na mapie siatki hexów (wyjątkowo pasładne).

- Show Objectives - pokazuje cele do zdobycia. Obejrzyj koniecznie byś nie pojechał jak kulą w plot.

- Auto Center Unit - automatyczne centrowanie ekranu na aktywnym pododdziale.

- Play Sounds - dźwięki. Dość efektowne. Szczególnie ten rozspijający się stos rondli! To jest to!!

- Computer Player - wybór strony, którą ma grać komputer.

FILE

- Start New Scenario - nowa gra.

- Save This Scenario - zapisanie stanu gry na dysk.

- Loading Scenario - wyjście z gry.

- Edit Scenario - przejście do edytora scenariuszy.

EDYTOR SCENARIUSZY

W menu Go to Editor przejdiesz do edytora całej gry. Tutaj będziesz mógł stworzyć scenariusz. Jednak nawet w tym stworzeniu jest metoda. Na wprost przed sobą masz pole przyszłej bitwy. Na raz jest puste i monotonne. Z prawej strony ekranu zobaczysz zbiór fragmentów tła (tiles), z których możesz układać powierzchnię pola bitwy. Używając przycisków możesz obejrzeć wszystkie. Pojedynczym kliknięciem wybierasz element (klik) i tak samo wla-



wiasz go na mapie. Obejrzyj rysunek z opisem ikon. One na pewno ci się przydadzą.

Aby jednak na serio ruszyć z miejsca, musisz zapoznać się z rozwijalnym menu. W edytorze scenariuszy jego zawartość jest zmieniona:

INFO

Dostępne są pozycje: TANKS i Free Memory.

EDIT

- Order of Battle - przejdiesz do wyboru walczących stron i ustalenia ich składu.

- Create Random Map - bardzo przydatna opcja do stworzenia mapy.

- Change Tiles - tak naprawdę to wybierasz tu kawałki tła (możesz też użyć białej umiarkowanej (pustyni) lub arktycznej).

- Clear Map - jak ci się może nie podobać, że nie możesz ją usunąć.

- Map Size - ważna opcja. Dla małych pododdziałów lepiej wyznaczyć małą mapę, inaczej możesz usnąć nad grą, zanim się one nawzajem odnajdą.

FILE

- Load Map - wczytanie zapisanej mapy.

- Load Order of Battle - wczytanie zapisanego składu wojsk.

- Load Scenario - wczytanie całego scenariusza.

- Save Map - zapisanie mapy na dysku.

- Exit from TANKS - jasne.

- Go to Game - najpierw zapisz scenariusz a potem wybierz tę opcję. Niestety nie da się zagrać w utworzony (jednorazowy) scenariusz bez zapisywania go na dysku.

Jeśli zapomniałeś się już nieco z grą, wybór oddziałów do bitwy nie powinien sprawić ci trudności. Jedyną tajemnicą to to, że po ustawieniu na planszy wszystkich plutonów z jednostki, należy wskazać na mapie cele dla tej jednostki (maks. 3). Jednostka bez ustawionych celów nie będzie nic robić, a przy kontakcie z przeciwnikiem będzie uciekać.

Niestety, gra ma tyle detali co bomba atomowa, nie jako prawdziwy tankista powinien sobie z nimi poradzić. Jeśli nie, to zostaje Marusia na obrotie lez.

Przejdź

SSI'94

PC 386: VGA, SB, GUS

2

STRATEGIA

100' 100' 100' 100'

100' 100' 100' 100'

ZOOL 2

Pierwsza część ZOOLA zdobyła ogromną popularność - nie wiadomo czy dzięki wsparciu twórców gry przez fabrykę chipsów Chupa Chups, czy to bohater gry - ogniotwórcza mrówka tak podbiła serca graczy.

Druga część gry jest nie mniej udana. Zrealizowano pięć leve-

li po trzy etapy, a wszystko jest takie kolorowe i tak dynamiczne, że aż chce się grać. Steruje się znaną już czarną mrówką, lub jej żeńską odmianą, a świat wokół zbudowany jest z najróżniejszych produktów żywnościowych.

John Zabyaka

Uwaga na spadające stoiki!, Amiga

GREMLIN'94

AMB AMIGA

PC: VGA, SB 1 2

ZŁOTOCIOWA

35' 80' 95'

Całkowita cena zawiera VAT

Ta gra zapoczątkowała nową serię koncernu SIERRA ON LINE. Pierwsza część zawiera osiem najpopularniejszych w Stanach Zjednoczonych gier karcianych. HOYLE BOOK OF GAMES VOL. 2 to zbiór 28 najrozmaitszych pasjansów, a VOL. 3 to najbardziej znane gry planszowe (warcaby, szachy itp.). Jest to nie tylko świetny zbiór gier dla zawodowych hazardystów, ale także ogromna frajda dla miłośników SIERRY, która zebrala swoich bohaterów do kupy i dała ci możliwość spotkania się z nimi np. na partyce brydża.

Masz możliwość wyboru wzoru na odwrocie kart, na białe słońce, ponadto zrealizowano bardzo płynny ruch kart, zmianę wyrazu twarzy postaci itp. Bardzo roz-



zucać, a kolejka znowu doszła do ciebie, zabierz jedną kartę przeciwnikowi po prawej. Jeżeli ciągle nie masz pary, kolejka przechodzi dalej. W talii jest jedna karta bez pary – Stara Panna. Przegrywa ten, kto na końcu rozdawki będzie ją miał w ręku.

GIN RUMMY

W grze chodzi o to, aby w ręce zacho-

wać kartę taką, aby grający dostał po pięć kart, a cztery zostały na stole. Ostatnia z nich zostaje odłożona. Teraz każdy z zawodników może spasoować lub zacząć rozdającemu zabierać kartę, której kolor automatycznie staje się kolorem aktualnym. Rozdający musi wtedy jedną z swoich kart schować. Jeżeli jednak nikt nie zdecyduje się na takie posunięcie, to w na-



Zrzuć do gry: „Gdzieś w zakątku wielkiego wszechświata znajduje się miejsce, gdzie wyłęgają i przygotowują się do życia planety i inne ciała niebieskie. Na niektórych z nich, na ich nieszczęście, pojawiają się inteligentne formy życia. Z najgorszych miejsc, nielaz pokonując odległość tysięcy lat świetlnych, przybywają potężne siły, aby zaważnąć nowym życiem. O każdy układ, o każdą planetę, łoczy się gra ewolucji, zniszczenia i mocy, po prostu MEGA-LO-MANIA!

Podczas gry, o pozycję wszechpotężnego boga, walczą

- wybudowa i agresywna SCARLET, półboga z gwiazdozbioru PLEJAD,
- podstępny i bezklesny OBERON, samozwańczy król ALGOLU (gwiazda w konstelacji PERSEUSZA),
- mśowy i nieprzewidywalny CAESAR, ówczesny TRAPEZJANSKIEJ MAFII
- chytry i nieubagany MADCAP, przywódca ANDROMEDANSKICH NAJEMNIKÓW

Od tego, kogo wybierzesz, będzie później wiele zależało. Jeśli chcesz zagrać na ostatnim poziomie, o nazwie MEGALOMANIA, wybierz SCARLET lub CAESARA. Najtrudniejszym przeciwnikiem jest MADCAP, groźna jest też SCARLET, a najłatwiej walczyć się z CAESAREM. Wybierając więc CAESARA masz przed sobą najtrudniejsze zadanie

HOYLE CLASSIC CARD GAMES

budowana jak na taką krótką grę jest ścieżka dźwiękowa

CRAZY EIGHTS

Gra bardzo podobna do starej, dobrej „świnii”. Na kartę leżącą na stole trzeba kłaść kartę o tej samej wartości, z innego koloru lub „ósemkę”. Wtedy ma się możliwość zmiany koloru, do którego dokładać będą przeciwnicy. Kiedy brak odpowiedniej karty, należy kartę dobrać z zakrytego stosu. Wygrywa ten, kto najprędzej pozbędzie się kart.

OLD MAID

Każdy z czterech graczy na początku odrzuca pary znajdujące się wśród jego kart, np. dwie siódemki. Kiedy już nie masz co od-

wać mniej wolnych kart niż przeciwnik. Wolne karty to takie, które nie należą do grup trój- lub więcej kartowych. Grupy takie to na przykład trójki lub cztery siódemki albo kilka kolejnych liczb w kolorze. Aby uzbierać te grupy, należy zabierać karty ze stosu zakrytego lub odkrytego, a następnie odkładać na stos odkryty jedną ze swych kart. Kiedy już zostanie ci w ręce pożądana ilość wolnych kart, zatrzymaj grę – KNOCK

CRIBBAGE

To taki mały wyścig. Aby wygrać, musisz swojego pionka doprowadzić do meły zdobywając kolejne punkty ruchu w rozgrywce karcianej. Sama ta rozgrywka jest trochę podobna do oczka, tyle że gra się do 31. Zawodnicy dokładają karty na przemian, po drodze przyznawane są jakieś punkty, a całość nie wywiera wrażenia.

BRIDGE

Brydż to chyba najinteligentniejsza i najbardziej skomplikowana gra karciana. Po tym zdaniu nikt nie chciałby już czytać dokładnego opisu zasad, możliwości rozwiązań, nazw itd., bo na to nie starczyłoby miejsca nawet na kilku tysiącach stron, ale może warto pokrótce powiedzieć, że gra się w parach, napewno trzeba wyliczować ilość lew i kolor atutowy, a następnie wziąć tyle lew, ile było zadeklarowane.

HEARTS

W Polsce ta gra nie nazywa się wcale „Kierki”, bo to zupełnie co innego, tylko „Czarna Dama”. Można zbierać tyle lew ile się żywnie podoba, byle wśród nich nie było żadnego kiera ani damy pik. Żaden kolor nie jest atutowy, a na początku można wciągnąć przeciwnikowi trzy karty, otrzymując równocześnie trzy inne.

EUCHRE

Podobnie jak w brydżu dwie pary. Z 24-

stępną kolejną „Jacytaci” jeden z grających sam zgłasza kolor atutowy. W grze chodzi o to by zabrać więcej niż połowę lew. I jeszcze jedno. Najwyższą kartą jest walet atu, potem walet z koloru o takiej samej barwie co kolor atutowy, a dalej już normalnie.

KLONDIKE

Jednoosobowa gra karciana, więc właściwie pasjans. Celem jest złożenie wszystkich kart na cztery stosy (każdy to inny kolor) od asów do królów. Na stole możemy układać karty w odwrotnej kolejności, pamiętając o tym, by na karcie czerwonej leżała czarna i na odwrot. Kiedy już wyczerpią się możliwości przekładania kart, odkrywamy jedną ze stosu pomocniczego i próbujemy dalej

Ogolem gra przedstawia się ciekawie, widac sporo pracy programistów. Dodatkowe opcje mogą grę utrudniać, ale także czynić ją bardziej interesującą.

Bamse

SIERRA'93

PC: VGA, SD, GUS

KARCIANA



Klondike, PC



Bridge, PC



Hearts, PC



Euchre, PC

ZASADY GRY

Gra jest podzielona na dziewięć epok historycznych oraz ostatnią – MEGALOMANIA. Dla lepszej orientacji każdej epoce (poza MEGALOMANIĄ) przyporządkowano rok. Są to po kolei: 9500 r.p.n.e., 3000 r.p.n.e., 100 r.p.n.e., 900 r.n.e., 1400 r., 1850 r., 1915 r., 1945 r., 1980 r. i dla epoki 9 i później – rok 2001. Dla każdej epoki wybrano charakterystyczną broń obronną i charakterystyczną broń ofensywną. W każdej epoce są do zdobycia trzy wyspy. W każdej epoce dostajesz po 100 ludzi. Możesz ich mieć więcej, jeśli uzyskasz ich mniej w poprzednich epokach. Jeśli nie uda ci się zdobyć jakiejś wyspy, nie musisz zaczynać gry od początku. Każdą wyspę możesz zdobywać do skutku

NA WYSPIE

Każda wyspa składa się z kilku bądź kilkunastu części, po których gracze (ty grasz jednym komputer – dwoma) przesuwać swoje oddziały. Na początku każdy gracz stawia swój zamek na wybranym przez siebie polu, potem można budować nowe zamki (na innych polach). Na polu, na którym masz już zamek (jeżeli jesteś w odpowiedniej epoce) możesz budować inne budynki. Każdy zamek znajduje się w określonej epoce. Na początku wszystkie zamki znajdują się w tej samej epoce, potem może to ulec zmianie

Gra polega na odpowiednim rozdysonowaniu ludzi, których wyznaczyłeś do zdobycia tej wyspy. Możesz ich przeznaczyć do

- ataku na przeciwnika;
- budowy nowej twardzi;
- wynajdowania nowych rodzajów broni lub tarcz, które służą do naprawy uszkodzonych budowli
- od 3000 r.p.n.e. do wydobywania surowców;
- od 900 r.n.e. do budowy kopalni i potem wydobywania w niej surowców
- od 1400 r.n.e. do wybudowania fabryki i potem produkowania w niej takiej broni i tarcz, które tego wymagają, a wymagają tego wszystkie bronie i tarcze z epoki 5 i następnych.
- od 1850 r.n.e. do wybudowania laboratorium chemicznego, które jest niezbędne do wynalezienia wszystkich broni i tarcz z epoki 7 i następnych. Ludzie, których nie wyznaczysz do



zadnej z powyższych czynności, będą się rozrzucały

WYNALEZKI

Aby coś wynaleźć, należy najpierw wydobyć surowce potrzebne do wyprodukowania jednego egzemplarza tego, co chcesz mieć, przy czym o surowcach, które są potrzebne do wyprodukowania czegoś, dowiesz się dopiero po wynalezieniu tego właśnie. Na dodatek na każdej wyspie, na każdym polu skład surowców potrzebnych do wyprodukowania danej jednostki jest nieskończony. W związku z tym musisz próbować, a pewność będziesz miał dopiero przy powrotnym „zaliczeniu” poziomu.

Wynalazki nie przechodzą z jednego terytorium na drugie. W każdym zamku, który wydobywasz, musisz wyprodukować wszystko od nowa. Jazet, w jakimś zamku uda ci się wynaleźć broń

nową, które znajdują się na polu, na którym stoi ich zamek, są nieco silniejsze. Podczas walki ważnym czynnikiem jest też przewaga liczebna, pozwala ona ograniczyć straty własne.

BŁĘDY PROGRAMU

Program ma dwa rodzaje błędów. Pierwszy z nich to występowanie dzielenia przez zero, w wyniku czego komputer zawiesza się w trakcie gry (na poziomach od 4 do 6). Jedynym przyczyną zlokalizowanym, ale często zdarzającym się takim przypadkiem jest sytuacja, gdy na jednej wyspie walczą wszystkie strony konfliktu, a MADCAP lub ty zdołacieście ostatecznie zamek przeciwnego przeciwnika i nie ma on już żadnych oddziałów. Jeśli taka sytuacja zdarzy się na trzeciej wyspie, to komputer zawiesi się prawie zawsze, a gdy na pierwszej lub na drugiej – bardzo rzadko. Drugi rodzaj błędów to fatalne posunięcia graczy sterowanych przez komputer.

1. Wysłanie bezbronnych ludzi (od drugiego poziomu z kamieniami) do ataku. Owszem, można ich wysłać, ale tylko jako dodatek a nie brzoń armii. Mogą oni służyć do stworzenia przewagi liczebnej i jako „mięso armatnie”.

2. Poruszanie grupami ludzi po mapie bez żadnego celu. Jeśli wypuszczysz ludzi z zam-



Pierwszy sposób to jak najszybciej, wynaleźć katapulty (na niektórych wyspach bardziej opłaca się wynalezienie armat) wyprodukować ich co najmniej 15 i zaatakować wroga.

Drugi sposób to stworzenie tzw. „cywilizacji technicznej” z jej głównym problemem, czyli z wyczerpywaniem się surowców. Przy takiej strategii należy postawić swój pierwszy zamek na uboczu i zacząć od wynalezienia katapult, ar-

matki kosmiczne zanim zostaniesz unieszkodliwiony. Na tych poziomach można też mieć doskonałą broń obronną SD LASER, która polafirozwalia zarówno rakietę atomową, statki kosmiczne, jak i broń konwencjonalną. Mimo iż lasery są tak nienawidzone, nie warto ich produkować, gdyż dają się czas przeciwnikowi na zrobienie tego samego.

MEGALOMANIA

Do tego levelu możesz dojść tylko SCARLET lub CAESAREM. Nie ma tam żadnych budowli poza zamkiem, nie ma też żadnych surowców ani broni. Ludkowie piją jakimiś zabijającymi świniami. Zwycięstwo nie jest trudne, a na pewno nie wykracza poza możliwości przeciwnego stratega.

OBSŁUGA

Gry obsługują się myszą. Jeśli wskaziesz jakąś ikonę, pojawią się na środku ekranu tubelka z opisem, co się stanie, jak naciśniesz prawy, a co jak naciśniesz lewy klawisz myszy. Poza tym ikony są bardzo wymowne. W związku z tym pomijamy opis menu, ale widoczny ci, niego, je-

MEGALOMANIA

lub także z późniejszych epok niż ta, w której się znajduje zamek, to zostanie on przeniesiony do następnej epoki. Przynosi to wiele korzyści: szybkość wynajdujesz nową broń i także zwiększa się siła obronności zamku itp.

ZBROJENIA

Aby wyprodukować broń i tarcze z pierwszych czterech epok wystarczy wynaleźć i wydobyć surowce niezbędne do wyprodukowania potrzebnej ilości tej broni lub tarcz, przy czym niektóre surowce są wydobywane samoczynnie, zaś sama produkcja następuje niejako automatycznie. Produkują broń z epoki 5 i późniejszych zajmuje więcej czasu, gdyż te broni trzeba wyprodukować w fabryce.

WALKA

Sposób rozstrzygnięcia walki w grze nie jest dopracowany. Szczególnie razi fakt, że wystrzelając broń atomową i statki kosmiczne, wszystkie pozostałe jednostki mogą być zniszczone nawet kamieniami. Dochodzi do paradoksalnych sytuacji, że np. samolot zostaje zestrzelony z łuku. Ogólnie obowiązuje zasada, że broń z epoki „N+1” jest ok. dwa razy silniejsza od broni z epoki „N+1”, a broń defensywna różni się od ofensywnej jedynie tym, iż jest silniejsza. Jed-

nak to albo buduj nowy zamek, albo atakuj przeciwnika.

3. Atakowanie. Kiedy nie ma pewności wygranej, 4. Wynajdywanie wszystkich w kolejności dostępnej. Jeśli chcesz mieć na katapultę, armatę i samolot to dochodzi do nich po kolei, ale jeśli potrzebujesz tylko samolot, wynajdź go od razu. Od tego czy będziesz w jakimś stopniu potrafił wykonać te błędy, zależy twój zwycięstwo.

Z uwagi na dużą stopień trudności gry podam kilka konkretnych wskazówek, jak grać na poszczególnych poziomach.

POZIOMY 1 - 4

Tu sprawa jest prosta – należy szybko wynaleźć proce, piki lub łuki (w zależności od możliwości surowcowych) i zaatakować przeciwników wykorzystując wszystkich ludzi. Gdy na czwartym poziomie (na poziomach 1 – 3 się to nie zdarza) do wyprodukowania łuków potrzebne są surowce wydobywane w kopalni, trzeba zachować się jak na poziomie piątym czy szóstym.

POZIOMY 5 - 6

Na przejście tych poziomów są dwa sposoby: albo jeden pośredni. Czasami wszystkie są dobre, a czasami zwycięstwo da tylko jeden.

met i samolotów, następnie sprawdzić, co najbardziej opłaca się produkować, czyli co ma większy stosunek siły do ilości surowców potrzebnych do produkcji. Następnie należy produkować to, co się wybrało, aż do zużycia surow-

BRON I EPOKI, Z KTÓRYCH POCHODZI

BRON OFENSYWNA
kamień – ROCK WEAPON
proci – CATAPULT
pika – PIKE
łuk dalekonośny – LONGBOW
katapulta – GIANT CATAPULT
armata – CANNON
dwupłatowiec – BIPLANE
odrzutowiec – JET
raketa atomowa – NUKE
statek kosmiczny – SPACE SHIP

BRON DEFENSYWNA
tarcza – SHIELD
długo – SPEAR
łukobroń – BOW AND ARROW
smęta – A CALIBRON OF ICE
kusza – CROSS BOW
muszketa – MUSKET
dum – MACHINE GUN
bazooka – BAZOOKA
raketa odpowiadająca – NUKE DEFENCE
taser – SO LASER

EPOKA
I – 9999 BC
II – 3000 BC
III – 100 BC
IV – 900 AD
V – 1400 AD
VI – 1850 AD
VII – 1515 AD
VIII – 1945 AD
IX – 1980 AD
DX (pl) – 2001 AD

nie należy produkować drugiej broni. Gdy nie możesz już produkować żadnej broni ofensywnej, ruszaj do ataku!

Trzeci sposób polega na stworzeniu cywilizacji technicznej, ale z uprzednim zabezpieczeniem się przed atakiem przeciwnika. Takim zabezpieczeniem mogą być tzw. „poła” do naprawy budynków lub katapulty czy armaty w niezbyt dużej ilości. Bron obronna jest skuteczna tylko wtedy, gdy jest z wyższej epoki niż broń ofensywna przeciwnika, a wynajdowanie takiej broni pochłania jakże cenny czas.

POZIOMY 7 - 9

Witamy w erze atomowej! Kto pierwszy ten lepszy, jedna rakietka na każdy zamek i po zawodach. Trzeba tylko uważać na rakietę atomową. A jeśli już przy nich jesteśmy, to większość wysp na tych poziomach można przejść jednym poszukiwaniem, gdyż przeciwnikom zdarza się gosiwać się nawzajem, jeden wystrzeliwuje atomówkę, u drugiego automatycznie odpala się raketa odpowiadająca i po zawodach.

Na tych poziomach jest jednak kilka wysp, na których nie ma surowców do wyprodukowania broni atomowej i wtedy trzeba użyć broni konwencjonalnych w taki sam sposób jak na poprzednich poziomach. Poza tym wchodzi specjalna broń – SPACE SHIP, często skuteczna w walce z przeciwnikiem, który ma broń atomową, jednak pod warunkiem, iż wystrzelisz

sił będziecie mieli z tym kłopoty i powiadomcie nas o tym w listach.

KONIEC

Gra jest dość trudna, a zapisywać stan gry można jedynie po zaliczeniu całej epoki. Dobrze jest zapamiętywać sobie dużo czasu – szczególnie długo się gra w 4, 5 i 6 epoki. Niestety, nie mogą zdefiniować słowa „długo”, gdyż zależy to od umiejętności gracza. Pomysł na grę jest ciekawy i szkoda, że do dziś nie wyszła następna, poprawiona i ulepszona wersja MEGALOMANII.

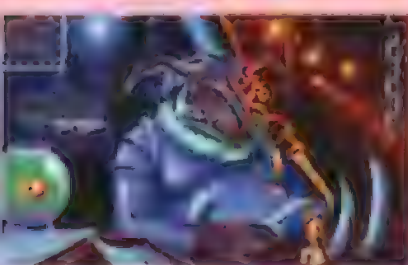
Flexi

SENSIBLE'92

1MB AMIGA
ATARI ST
PC: VGA,
SB, GUS

STRATEGIA

95° 85° 100° 90°



DIGGERS

DIGGERS to połączenie strategii, taktyki i zręczności w posługiwaniu się ikonami. Celem gry jest spenetrowanie kopalni w różnych krainach i zdobycie jak największej ilości skarbów. Aby to osiągnąć trzeba jeszcze pokonać rywali oraz wiele naturalnych i nadnaturalnych przeszkód.

Zaczyna się od wejścia do biura administratora – kursor na postumencie pod ogniem zmienia kształt na celownik, lewy przycisk i już... W biurze są do wyboru opcje, które dla ułatwienia migotają.

KARTKA – zapis lub załadowanie zapisanej gry.

FIGURKA KOPACZA – najem klanu górników.

MAPKA – wybór krainy z kopalnią.

Po najmie kopaczy i wyborze krainy opuść kursor w dół, aż ukaze się w postaci EXIT, lewy klawisz, znów kursor na EXIT i jesteś obok wieży nad kopalnią.

Gra steruje się przy pomocy myszy i ikon. Ikony akcji wywołuje się prawym klawiszem myszy. W kolejności od lewej oznaczają one:

BUT – marsz, wywołuje ikony kierunków, SZPADEL – kopanie, wywołuje ikony kierunków.

DŁON ZWARTA – branie przedmiotów, złota itp.,

DŁON ROZWARTA – rzucanie, a potem używanie przedmiotów.

DOMEK – bank-sprzedaz (wejście z lewej), sklep (wejście z prawej).

POSTAC – zatrzymanie górnika,

LIZAK – marsz do górników.

RAKIJETKA – teleportacja do wieży na powierzchni.

Istotne symbole znajdują się też na dolnej listwie ekranu akcji. Od lewej:

CYFRA – wartość posiadanych dóbr,

IKONA – aktualnie używana funkcja,

SERCE I LINIA – życie i energia,

FLAGI – wrogi i swoją, czyja wyżej, ten lepszy.

NUMERKI 1-5 – losowość górników,

ZĘBATKA – użycie kombinajnu,

DŁON – stan posiadania kopaczy,

STRZĄTKI – położenie górników względem siebie.

gi czas. Szybko nudzą się monotonnym kopaniem. Lubią podkraść różne rzeczy innym ludziom. Są religijni i oddają cześć swojemu bogowi. Dla niego to budują ogromne świątynie. Te monumenty kosztują

QUARRIORS to klan wojowników. Są najsilniejsi, znają się na wysadzanju i materiałach wybuchowych. Nie są zbyt dobrzy w kopaniu, pracują wolno i szybko się męczą. Z drugiej strony można im w pełni zaufać. QUARRIORS zupełnie nie mają kasy, którą chcą przeznaczyć na zakup nowej broni. Marzą o zbudowaniu własnego fortu, gdzie mogliby trenować z nową bronią bez żadnych przeszkód.

FTARGS są bardzo ciekawi i lubią zbierać złom. Ich celem jest zbudowanie czegoś z zebranego złomu. W rezultacie ich wyposażenie wygląda podobnie, chociaż jest zrobione z różnych rzeczy. Są drudzy pod względem szybkości kopania. Lubią kopać, ale łatwo się denewują byle czym. Ich zbieractwo przysparza im bardzo często kłopotów, gdyż ich wojownicy nie są zbyt silni. Jednak w razie zranienia leczą się dwa razy szybciej niż członkowie innych klanów. Ich największym marzeniem jest zebranie tylu pieniędzy, aby zbudować muzeum, gdzie mogliby pokazywać wszystkie swoje rzeczy zrobione ze złomu.

Przypuszczalnie jest jeszcze piąty klan. To spokojne plemię najlepszych kopaczy. Męczą się podczas kopania i zupełnie znikają. Nikt nie wie gdzie ich dziś szukać. Niektórzy mówią, że żyją jeszcze gdzieś na planecie w głębokich jaskiniach.

SKLEP GÓRNICZY

Pożyteczne rzeczy można znaleźć w górniczym sklepie. Nie ufaj jednak podawanym tu wszystkim cenom. Nagle mogą się podnieść i nagle spaść. Nigdy nie szukaj kompani, która nie wie czego chce.

Zastawa wodna (koszt: 80/waga: 10). Może być otwarta/zamknięta tylko po jej ustawieniu. Można ją jednak otworzyć przy pomocy materiału wybuchowego.

Telepole (koszt: 260/waga: 12). Użycie go po zastalowaniu przenosi w inne miejsce. Z wyjątkiem HABBISH, Telepole mogą być używane tylko przez klan, który je zamstawił.

Kolej (koszt: 10/waga: 3). Kolej można przewieźć pięć sztuk jednocześnie. Nie może jej używać ani przesuwać nikt inny.

Automatyczny Wagon (koszt: 100/waga: 9). Wagon jest przesuwany i sterowany jak własny. Może przewozić duże ilości złota. Używany do transportu broni, ekwipunku i złota.

Mały Świder (koszt: 150/waga: 8). Nie jest zbyt ciężki i może być przewożony. Świder jest szybkiej aniżeli klan.

Most (koszt: 25/waga: 3). Bardzo mocne, pozwalają transportować dobrą rad wodę. Mosty są mało stabilne więc trzeba przechodzić ostrożnie.

Łódź (koszt: 60/waga: 5). Łódź jest jednoosobowa. Nie można jej używać do dłuższych podróży lub w czasie złej pogody.

Zalecam wypróbowanie ich działania w praktyce. Ten opis zawiera wszystkie konieczne informacje o różnych klanach, wrogach i innych rzeczach, które można spotkać na tajemniczej planecie ZARG.

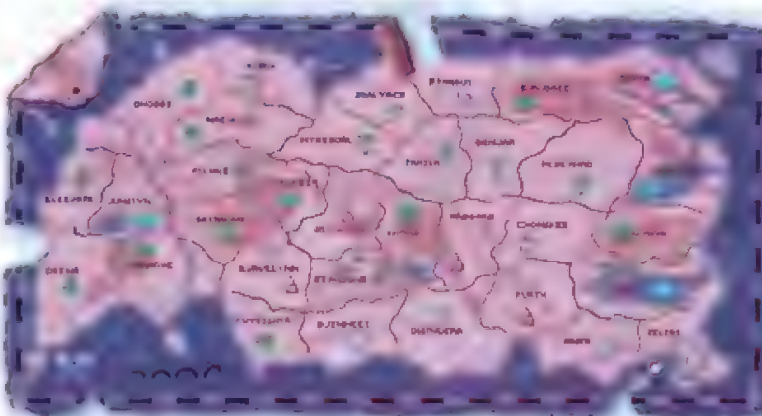
GRAMY

Nowa gra może się zacząć od kopania tylko w DHOBBIS lub AZERG. Te krainy znajdują się u góry mapy z lewej strony. Na początku kopania można rozszerzyć teren poszukiwań złota. W ten sposób można mieć dostęp do wszystkich krain na mapie. Sukces odnosi się przez zdobycie złota danej wartości lub zabicie wszystkich wrogów, co pokaże kolorowa flaga. Istotny jest dobór klanu, w który zechcesz zainwestować swoje pieniądze. Każdy z klanów ma swoje ce-

lując sporo pieniędzy i dlatego plemię to stale poszukuje skarbów, które mogą im pomóc w dokończeniu budowy świątyni.

HABBISH żyją w dziwnej strukturze czasu. Nagle się zatrzymują i wykonują dziwne ruchy, przerywają pracę, kręcą się wokół i modlą się do swojego boga. Są żli, gdy nie mogą znaleźć skarbów i modlą się, kiedy ich poszukiwania są bezskuteczne.

GRABLINS są najbardziej wprawieni w kopaniu. Kopią szybko i mogą to robić godzinami bez chwili przerwy. Są bardzo mali i bardzo się nadają do pracy w kopalni. Mogą wejść do każdej dziury i pracować w ciemnych korytarzach. Chociaż są silni to nie odnoszą sukcesów w wal-



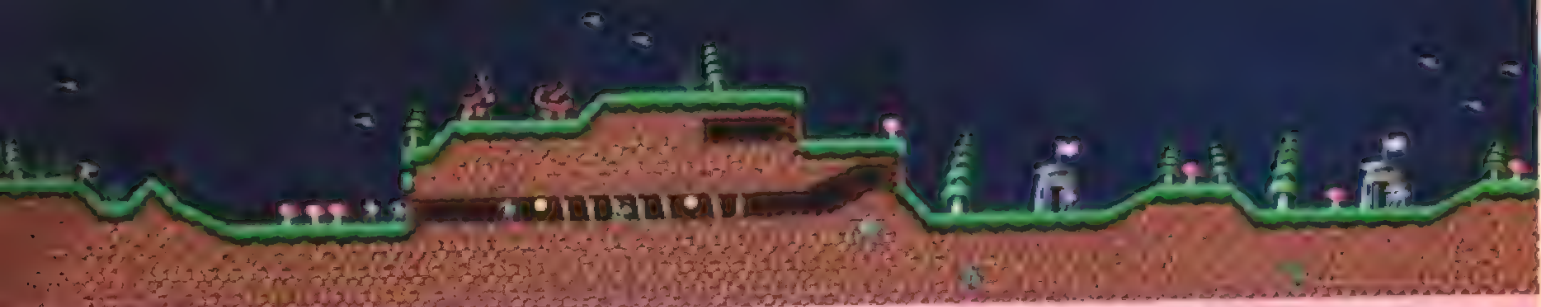
le, umiejętności oraz ułomności. Powinno się uważnie dobierać klan tak, aby ta sama ekipa mogła pracować przez całą grę.

KLANY NA PLANECIE ZARG

Klan HABBISH jest tajemniczy i pochodzi z bardzo inteligentnego plemienia. Wymyślił transport teleportacyjny. Mimo, że są słabi, to mogą kopać przez bardzo dlu-

kach. QUARRIORS np. nie mają problemu w ich pokonaniu. Może ich słabość wynika stąd, że bardzo lubią pić napój zwany GROK. Po prostu nie mogą się oprzeć nalogowi. Stale potrzeba im pieniędzy na warzenie GROKU, a składniki są bardzo drogie. Ich głównym celem jest zebranie tyle pieniędzy, aby zbudować za nie własny browar. Muszą jednak wpiern kupić kilka planet, by tam ustawić swoje warzelnie.





Pogłębiarka (koszt: 170/waga: 10). Może być używana tylko do drążenia w głąb. Powiększeniu pracuje do czasu aż nie natrafi na przeszkodę. W warunkach dużej wilgotności trzeba jej używać ostrożnie.

Duży Świder (koszt: 230/waga: 11). Może wierceć w skałach z dużą szybkością. Używaj go rozważnie. Może wierceć tylko do przodu i lepiej nie próbować tego robić inaczej. Po skończeniu roboty można go zostawić.

Materiały wybuchowe (koszt: 20/waga: 4). Trzeba ich używać ostrożnie, bo są śmiertelnie niebezpieczne. Konieczne do rozsądzania skal lub dostania się do kopalni rywała.

Winda (koszt: 220/waga: 12). Bardzo ważna do transportu złota, narzędzi i ludzi. Po zainstalowaniu winda nie może być przesunięta gdzie indziej. Ustawienie

windy musi być poprawne, bo inaczej nie będzie działać.

TNT Karta (koszt: 300/waga: 3). Jedna z najważniejszych rzeczy. Pokazuje kompleks stref zawierających wszystkie istotne szczegóły. Potrzebna we wszystkich penetracjach i przemieszczaniach.



Apleczka (koszt: 60/waga: 5). Pierwsza pomoc ratująca zdrowie podopiecznych górników. Może być także przekazywana przez jednego kopacza drugiemu.

Na planecie ZARG jest jeszcze Bank i Sakewka. Jeśli otworzysz konto banku, możesz sprzedać wszystko co wykopiesz. Po wejściu do banku zobaczysz co już kupiłeś i ile masz gotówki. Możesz tu też sprzedać rzeczy zakupione w sklepie.

W ten sposób da się odzyskać do 75% pieniędzy zainwestowanych wcześniej w kopalnię. Natomiast sakewkę możesz sprzedać po znalezieniu. Wszystkie ceny oprócz jednej (kryształ JENINIT) zmieniają się po jej użyciu.

WSKAZÓWKI

Naucz się zręcznego posługiwania ikonami akcji, od tego często bowiem zależy życie górników, planowa penetracja kopalni, skarby (szybszy rywal może je ukraść) itp.

Aby wziąć znaleziony skarb należy zatrzymać przy nim górnika, wywołać ikony akcji i wybrać ikonę zwartej dłoni. Jeśli nie masz cierpliwości w szukaniu skarbów, to nie powinieneś wierceć w głąb. Nie twórz się próbując przebywać przez skały. Lepiej usunąć je przy pomocy materia-

łu wybuchowego. Uważaj aby do korytarza z kopaczami nie dostała się woda.

Zabijanie wrogów usuwa ich ale za ich martwe ciała nie dostajesz pieniędzy. Przede wszystkim należy szukać skarbów.

Sprzedawaj natychmiast swoje skarby zanim ci je ukradną.

RS

MILLENNIUM'93

1MB AMIGA
AMIGA 1200

PC: VGA, SB, GUS 2

STRATEGICZNA

80 75 90

zawiera VAT



Zostałeś mianowany nowym dyrektorem Zwanowanej Telewizji. Masz za zadanie zdobycie Betty i pokonanie porzuciłych stacji telewizyjnych (Sun TV i Fun TV). Twoim szefem jest grubiański pan Ratler, któremu zależy tylko na pieniądzu. Dla tego też od razu po wyjściu z jego gabinetu (a raczej wyleceniu) zabierz się do pracy.

Udaj się do agencji ogłoszeniowej (The Advertising Agency) pobierz reklamy wymagające 5 i 0 procent oglądalności (kolo 4 sztuk). Następnie pójź do agencji filmowej (The Film Agency) i kup komedię, film akcji i horror lub film SF. Przy zakupie zwróć uwagę na opinie krytyków na temat filmu i na to, jak został on wyeksploatowany. Im droższy film, tym większe

prawdopodobieństwo dużej oglądalności. Po udanych zakupach kroki swe skieruj do biura. Tam, na komputerze, tak ustaw program dnia, by zawierał w sobie wszystkie trzy zakupione filmy. W kolumnach za filmami ustaw reklamy względem oglądalności, jaką spodziewasz się osiągnąć.

do zebrania 200 - 400 tys. Gdy już je będziesz miał, to możesz kupić filmy, które mają pewny sukces. Lecz w agencji filmowej kliknij na człowieka przy biurku, wybierz film, na który cię stać i kliknij ponownie. Jeśli nikt nie zasługuje więcej za ten film to dostaniesz go pod koniec dnia.

WŁADY

Udaj się jeszcze do agencji informacyjnej. Tam klikając na maszynie wywołasz okienko z dostępnymi ci informacjami. Kup trzy z nich, lub mniej - zależy od budżetu. Informacje uzupełniaj co godzinę. Po zakupie informacji idź z powrotem do swojego biura, kliknij na komputerze, potem na pierwszym okienku z prawej strony (z wykresem sinus) i możesz przyspieszyć czas. Po skończeniu emisji któregoś z filmów możesz go sprzedać, biorąc go z archiwum i zanosząc do agencji filmowej.

Jeśli dobrze ustawieś reklamy, to już po pierwszym dniu pracy masz zyski.

Drugiego dnia wejdź do biura swojego szefa i pożycz 100 tys. Udaj się następnie do archiwum po filmy emitowane wczoraj i sprzedaj je w agencji filmowej. Tam też kup nowe tytuły dla swojej telewizji.

Ustaw program na aktualny dzień, kup informacje, załatw reklamy i czekaj na sukcesy. Tę samą operację powtarzaj aż

Mając pieniądze możesz także zakupić nowe nadajniki, lub nawet satelitę (twoje biuro, klik na mapie po prawej stronie). Musisz także dbać o swoją ukochaną Betty, kupując jej prezenty w supermarketach. By nie kupować filmów możesz zgłosić się do agencji scenariuszy (The Screenplay Agency) kupić scenariusz, i udać się do studia. Tam położyć scenariusz na stole, kliknąć na reżyserze i wziąć listę zakupów.

Z tą listą udaj się do supermarketu, kup wszystko, co potrzeba, wróć do studia, kliknij ponownie na reżyserze, i wystartuj produkcję. Dowiesz się kiedy dzieło będzie gotowe. Po wyprodukowaniu będziesz mógł swój produkt puścić na antenie lub sprzedać. Jeśli reżyser stwierdzi, że studio jest za mało do programu, to udaj się do agenta handlu nieruchomościami, i wynajmij studio.

Twoja konkurencja nasyla na ciebie co jakiś czas „agentów ochrony” (zwykle przy-



chodzą o 23 00). Możesz ich zmylić zmieniając oznaczenia pokoi (UWAGA: konkurencja też potrafi zmieniać te oznaczenia). Ochroniarzy możesz także wykorzystać do „oczyszczenia” studia zajmowanego przez konkurencję.

Aby ukończyć grę należy pokonać konkurentów (bankructwo) i ożenić się z Betty. Wskaznik „pokonania konkurencji” jest w twoim komputerze w biurze, i kryje się pod ikoną z wykresami. Jest pokazany w procentach - jest to reputacja twojej sieci.

Im więcej kupujesz prezentów dla Betty, tym wyżej ona cię ceni. Ale ona nie wyjdzie za ciebie, jeśli nie pokonasz konkurencji i nie osiągniesz 100% reputacji. Ostatnim i decydującym prezentem dla niej powinna być podróż dookoła świata. Ogólnie gra jest wciągająca i niesamowicie trudna, dla tego też polecam ją wszystkim kłójącym choć trochę myśleć i zarabiać pieniądze.

Pastor

ELECTRONIC ARTS'91

AMIGA
PC: VGA, SB, GUS

1 1
EKONOMICZNA

60 50 80

zawiera VAT

DANGEROUS STREETS

Przed nami kolejne mordobicie, tym razem stworzone przez firmę FLAIR SOFTWARE. Ośmiu zawodników staje przed szansą wygrania tytułu mistrza walk ulicznych. Każdy z nich dysponuje swoistym garniturem ciosów, posiadają też specjalne uderzenia.



Grać można z kolegą, z komputerem lub przeprowadzić turniej. W instrukcji znajdują się szczegółowe opisy poszczególnych zawodników, a także ich specjalnych ciosów. Gra posiada ciekawą wieloplanową grafikę i całkiem niezłe, dopasowane do akcji efekty dźwiękowe. Złamanej szczęki życzy

Dystrybutor: MarkSoft

FLAIR'94

AMIGA 1 MB
PC: VGA, SB,
GUS

2 1 1
ZŁOZNOZCOWA

75 70 70

280
Cena w tyt.
zawiera VAT

Gulash

EMPIRE SOCCER'94



Od czasów SENSIBLE SOCCER, EMPIRE SOCCER to bez wątpienia najlepsza piłka nożna jaka ukazała. Świetna grafika, płynna i szybka animacja oraz wysoka miodność zapewnią tej grze wielu zwolenników.

Świełnie rozwiązane jest sterowanie – gdy piłka jest na ziemi, można podać lub zrobić wślizg, natomiast gdy piłka znajduje się w powietrzu można uderzyć z bari lub też wykonać przewrótke (!)

Oczywiście możliwa jest także gra w dwie osoby. W dzisiejszych czasach

piłka pozbawiona tej możliwości nie miałaby szans przetrwania.

Gulash

EMPIRE'94

1MB AMIGA
PC: VGA, SB,
GUS

1 1 1
PRZYGODOWA

75 70 90



Oto symulator gry w rzutki! Plansza do gry składa się z dwudziestu ponumerowanych segmentów tworzących koło. Na samym jego środku znajduje się pole specjalne. Każdy segment ma wartość punktową równą jego numerowi (pole specjalne ma wartość 25). W połowie promienia koła znaj-

duje się pierścień, za trafienie w który otrzymujemy potrójną wartość danego segmentu, natomiast w kolejnym pierścieniu znajdujemy się pierścień podwajający wartość pola.

Do wyboru są następujące rodzaje gier:

– 501. Każdy z graczy startuje z 501 punktami, poprzez trafianie w kolejne pola należy zmniejszyć tę wartość do zera, wygrywa ten, któremu uda się to w krótszym czasie.

– CLOCK. Należy trafić kolejno w segmenty o rosnących numerach, a na koniec w pole centralne, wygrywa szybszy. Za trafienie w pierścień otrzymujemy premię – przeskoczenie kilku segmentów.

– FOOTBALL. Do dyspozycji jest jedynie część segmentów, podzielona są one na połowy udające części boiska. Przez trafianie w podświetlone pola przebijamy piłkę na połowę przeciwnika i dalej, aż do bramki.

– TENNIS. Zasady jak w zwykłym tenisie – jeden gracz serwuje piłkę, drugi ją odbija. Pewną niedogodnością jest to, że w grze biorą udział tylko dwa gracze.

– GOLF. Do dyspozycji masz 18 segmentów symbolizujących dołki. Aby wbić piłkę do dołka należy na danym polu zdobyć trzy punkty (każdy segment ma wartość 1 pkt, pierścień wewnętrzny 3 pkt., zewnętrzny 2 pkt.). Wygrywa ten, kto zaliczy wszystkie 18 dołków przy użyciu jak najmniejszej ilości strzałów (rzutów) teoretycznie wystarczy ich 18.

– SNOOKER. Jedną z najciekawszych gier (tak samo zresztą jak jej bilardowy pierwowzór). Segmenty mają tu kolor czerwony, albo jeden z sześciu innych (pole centralne powinno być co prawda czarne, ale pozostaje niekolorowe).

1. Gracz musi najpierw wbić bilę (tzw. bilę w segment) czerwony, a następnie w kolorowy (zdobywając co najmniej cztery punkty). Trafiony segment czerwony znika, a kolorowy zostaje ponownie umieszczony na planszy. Gdy zostaną zbite wszystkie segmenty czerwone, należy usunąć pozostałe kolorowe w kolejności: żółty, zielony, brązowy, niebieski, różowy, czarny (pole centralne). O zwycięstwie decyduje ilość punktów oraz bile wbił podczas jednej serii strzałów, z uwzględnieniem ich wartości punktowej.

– CRICKET. Gra w Polsce najbardziej popularna. Muszę przyznać, iż jest mi znana jedynie z „Aków w krainie czarów”, gdzie do gry w kryketa używano flamingów w roli kują. W grze biorą udział dwie strony „serwująca” (bowling) oraz „biegająca” (batting). Grę zaczyna strona „biegająca”, musi ona zdobyć co najmniej 40 pkt. (na zwykłych warunkach), przy czym dopiero nadwyżki ponad 40 wpisywane są na konto drużyny. Druga drużyna ma w tym czasie trafić dwukrotnie w pole cen-

BULLY'S SPORTING DARTS

tralne (lub raz w jego środek), aby zaliczyć bramkę (wicket). Gdy liczba bramek dojdzie do określonej granicy następuje zmiana stron. Drużyna ta zdobywa bramkę także w tym momencie, gdy strona serwująca trafi w pole centralne zamiast w segment planszy. Podobnie, gdy strona „biegająca” trafi w segment zamiast w centrum, punkty naliczane są stronie serwującej. Wygrywa drużyna mająca po dwóch zmianach więcej punktów.

Proff

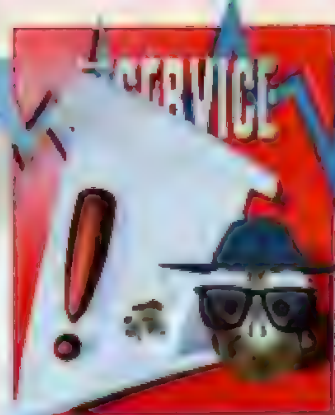
Dystrybutor: Oberl

ALTERNATIVE SOFTWARE'93

1MB AMIGA
ATARI ST
PC: VGA, SB

70 70 80
Cena w tyt.
zawiera VAT

45 SECRET SERVICE #16



Artykuł niniejszy jest suplementem, a zarazem uzupełnieniem artykułu „Chciałbym mieć Amigę...”

z SECRET SERVICE 12. Do jego zamieszczenia go skłoniły nas listy od pełnych wątpliwości Amigowców, których wyrafinowanych gustów materiał ten nie zaspokoił.

Amiga i CD-ROM

Pytania o CD-ROM pojawiały się w listach najczęściej, co świadczy o dużym zainteresowaniu rozwijającą się technologią. Z dnia na dzień rośnie grupa Amigowców zainteresowanych kupnem tego urządzenia. Podstawowe pytanie to „Jak podłączyć CD-ROM do Amigi?”. Są trzy sposoby:

1. Dla modeli A500 i A1200 dostępne są firmowe czytniki CD-ROM opracowane przez Commodore, podłącza-

Kierujecie do nas masę pytań o sprawy programowo-sprzętowe. Dotąd próbowaliśmy na bieżąco odpowiadać w „Przeciekach”, szersze tematy poruszaliśmy w KGB w osobnych artykułach, ale dotychczasowa formuła SECRET SERVICE niezbyt sprzyjała omawianiu takich tematów.

Wasze liczne prośby zmobilizowały nas do nowych dokonań. Wraz ze wzro-

stem objętości, dostajecie do ręki kącik techniczny, w którym od dziś znajdować będziecie nie tylko rozwiązania waszych sprzętowych problemów, ale także testy „growych” dodatków (joye, karty dźwiękowe itp.), nowinki ze świata, porady techniczne o uruchamianiu opornych gier, opisy rozszerzeń do Amigi i wiele innych.

Redakcja

Chciałbym mieć Amigę...

ne przez złącze procesora (w A500 – z boku, w A1200 – pod klapką). Czytnik oznaczony A570, a przeznaczony specjalnie dla A500 nie jest już produkowany i dostępny na wyprzedzi w cenie 2,5–3 mln zł. Symbol i cena czytnika dla A1200 nie są jeszcze znane, będzie on kosztował prawdopodobnie w granicach 6–7 mln zł, dodatkowo ma być wyposażony w miejsce na rozszerzenie pamięci RAM o 4 MB.

2. Poprzez złącze SCSI można podłączyć każdy czytnik CD-ROM, wyposażony w to złącze. Można to być zewnętrzny czytnik z osobnym zasilaniem, np. AppleCD 300, przeznaczony do Macintosha. Sposób montażu samego złącza zależy od typu Amigi i zapewne nie przy każdym modelu będzie możliwy.

3. Przez złącze PCMCIA (A1200 i A600) i interfejs CD-ROM umieszczony na takiej karcie (np. urządzenie Overdrive firmy Archon).

Dzięki podłączeniu do Amigi czytnika CD-ROM uzyskujemy dostęp do oprogramowania na płytach kompaktowych. Należy jednak dodać, że wykorzystywać można jedynie to oprogramowanie, które da się uruchomić na odpowiadającym naszej Amidzie modelu konsoli. Znaczący to np., że na A500/500+/600/2000/3000 można będzie uruchomić gry przeznaczone dla CDTV, oczywiście z poprawką na niezgodność kolejnych modeli, np. A500 i A600. Natomiast na A1200/4000 będzie można uruchomić odpowiednio te programy, które pracują na CD32. Niestety, jak to zwykle przy produktach s.p. firmy Commodore

re bywa, należy uwzględnić prawdopodobne niezgodności sprzętowe i nie być zaskoczonym, gdy jakiś program działający na konsoli nie uruchomi się na naszej rozbudowanej Amidzie. Ma to także miejsce w drugą stronę, gdy programy z A500 odmawiają pracy na CDTV, mimo ich pozornej pełnej zgodności.

UWAGA! Na Amidzie z czytnikiem CD-ROM (czy to będzie czytnik wbudowany firmowo czy też dokupiony) **NIE BĘDĄ DZIAŁAŁY GRY Z IBM PC!!!** Z kompaktów przeznaczonych dla tego komputera da się jedynie odczytać dane zapisane w standardowych formatach (np. grafikę), po czym można próbować je konwertować na formaty akceptowane przez Amigę (w przypadku grafiki np. z PCX na IFF), jednak pozwólę to sobie jeszcze raz powtórzyć: żadnych gier ani użytków w ten sposób uruchomić się nie da!

Co do samej Amigi CD32 – można ją przekształcić w prawie pełną i sprawnie działającą A1200, np. przez doku-

pienie modułu Microbotics SX-1, wyposażonego w złącze stacji dysków, port równoległy i szeregowy, gniazdo klawiatury od PC, złącze RGB i sterownik twardego dysku. Istnieją także urządzenia pozwalające na podłączenie CD32 do dowolnej Amigi i wykorzystywanie jej jako terminala.

Powyższe informacje powinny na razie wyczerpać temat. Teraz zajmijmy się kolejnymi problemami i wątpliwościami dotyczącymi poszczególnych modeli Amigi.

Amiga 500

Pamięć. We wszystkich modelach Amig wyróżnia się dwa rodzaje pamięci: ChipRAM oraz FastRAM. Do pierwszej z nich mają dostęp wszystkie układy komputera, natomiast do drugiej – jedynie procesor. Aby sprawę jeszcze bardziej zamotać wspomnę, że w A500 pamięć FastRAM może być instalowana jako „czysty” FastRAM (poprzez złącze procesora – z boku pod klapką) lub też jako tzw. SlowRAM (pod spodem Amigi). Maksymalna wielkość pamięci Chip w A500 zależy od rodzaju kości Agnus i wynosi 0,5 MB w przypadku Agnusa i 1 MB przy FastAgnus. Pamięć FastRAM natomiast można rozszerzać o 8 MB, przy czym w przypadku rozszerzeń montowanych „pod spód” o ok. 2 MB, pełne rozszerzenie o 8 MB dostępne jest jedynie przez złącze procesora. Dodać też należy, że rodzaj rozszerzonej pamięci nie wpływa aż tak na szybkość komputera, jak ma to miejsce w przypadku A1200.

Złącza telewizyjne. A500 wyposażona jest w dwa takie złącza. RGB – złącze, przez które można podłączyć bezpośrednio Amigę do monitora posiadającego takie wejście, lub też do telewizora wyposażonego w Eurozłącze. Tutaj także podłącza się modulator, który, w zależności od rodzaju, zapewnia wyjście w postaci sygnału telewizyjnego wysokiej częstotliwości (czyli zwykłego antenowego) i kolorowego sygnału niskiej częstotliwości, dzięki któremu można podłączyć Amigę do telewizora lub monitora posiadającego takie złącze (oznaczane jest ono VIDEO IN lub rzadziej CVBS). Drugim złączem Amigi jest złącze analogiczne do opisanego wyżej spotykane w modulatorach wyjścia niskiej częstotliwości (Composite) z tym, że





w A500 generuje ono sygnał czarno-biały. Co skłoniło projektantów Commodore do takiego kroku – nie wiadomo, zapewne były to przysłowiowe już obniżki kosztów produkcji.

Amiga CDTV

W modelu tym wystąpiły pewne niezgodności sprzętowe z A500 spowodowane koniecznością zaadaptowania go do wykorzystania czynnika CD-ROM. Niedogodność tę jednak można usunąć, instalując specjalny przełącznik odłączający czytnik. Usługę taką wykonują firmy zajmujące się produkcją rozszerzeń do Amigi i serwisy.

W CDTV spotykamy dwa dodatkowe złącza: kolorowe wyjście Composite Video (monitorowe) oraz port MIDI. Gniazda rozszerzeń są jak zwykle nietypowe i specyficzne dla CDTV.

Amiga 500+

Zastosowano tu nowe, znane z Amigi 3000 kości graficzne ECS, pozwalające na uzyskanie trybów wysokiej rozdzielczości (do 1280*1008 na specjalnym monitorze). Poza tym zmiana Kickstart na v.2.0 spowodowała niekompatybilność niektórych kart rozszerzających, jak np. emulatorzy pece-
ta AT-Once i KCS czy karty turbo.

Amiga 600

Praktycznie rzecz biorąc nic nowego – nadal kości ECS. Dodano przede wszystkim kontroler dysku twardego AT-Bus. Niestety, pod maską mieści się jedynie HDD 2.5", co wydatnie zwiększa koszt przedsięwzięcia. Dodano też złącze PCMCIA, dzięki któremu uzyskujemy dostęp np. do umieszczonych na kartach modemów, kontrolerów twardego dysku, czy nawet samych miniaturowych twardek, a także rozszerzeń pamięci i interfejsu CD-ROM.

W A600 zastosowano metodę montażu powierzchniowych elementów (podzespoły można umieszczać na płytce obustronnie, są one przyłutowywane platyną), co wydatnie zmniejszyło wielkość całego komputera, zwiększyło jego bezawaryjność, ale też i utrudniło ewentualną naprawę. Na szczęście istnieje już w Polsce punkty serwisowe naprawiające tak montowane podzespoły. Jedną z takich firm jest np. AMIGA SC w klubie Stodola w Warszawie.

Na przykładzie komputera Amiga 600 widać też postępującą bezmyślność konstruktorów – chodzi mi o usunięcie klawiatury numerycznej. Posiadacze A600 mogą sobie tylko pomarzyć o np. perspektywicznych obrotach pedału pod DELUXE PAINT, czy też o widokach z kabiny w COMBAT AIR PATROL lub ARMOUR GEDDON. W modelu tym zrezygnowano także z instalowania złącza procesora, jego funkcje miał przejąć port PCMCIA, co teraz, przy mizernej dostępności tego typu kart, wydaje się nie najlepszym pomysłem. Z tego wynika, że wszystkie rozszerzenia pamięci od A500+ i A1200 nie będą działały.

Amiga 1200

Na początek trochę więcej informacji o układach AGA (Advanced Graphic Architecture). Dzięki nim uzyskujemy dostęp do palety 16,7 mln kolorów przy jednoczesnym wyświetlaniu na ekranie od dwóch do 262144 barw (w trybie HAM8), w grach podstawową paletą stało się 256 kolorów (we wcześniejszych modelach – 32). AGA pozwala także na uzyskanie różnych nietypowych dla starych kości rozdzielczości, np. 1024*1024 czy 640*960, pociąga to jednak za sobą konieczność stosowania specjalnych monitorów (VGA lub Multisync).

W A1200 zainstalowano kontroler twardego dysku AT-Bus i przewidziano miejsce na instalację twardego 2.5". W odróżnieniu jednak od A600 można tu zainstalować HDD 3.5" po dokonaniu pewnych zmian w obudowie – przyszlifowaniu kilku wsporników, przycięciu arkusza ekranującego wnętrze komputera. Czasami trafia się jednak twardy dysk odpowiednio małych rozmiarów i zmiany takie nie są konieczne.

Zmieniono także złącze procesora – w A1200 nie można wyko-

rzystywać rozszerzeń pamięci od innych modeli Amig, nie istnieje już także pamięć SlowRAM, wszystkie rozszerzenia pamięci to FastRAM. Może on jednak występować w postaci kart 32-bitowych („pod kłapkę”) lub też 16-bitowych (PCMCIA). Tych ostatnich należy unikać, gdyż skutecznie obniżają one szybkość komputera. Fast 32-bit może ją natomiast zwiększyć nawet kilkukrotnie. Pamięć można w ten sposób rozszerzyć w nieporównywalnie większym stopniu niż np. w A500, istnieją karty zawierające nawet i 32 MB RAM. Na złączu procesora instaluje się także karty turbo, interfejs SCSI, a także gniazdo podłączenia CD-ROM.

Pomimo, że Commodore nie przewidziało wypuszczenia na rynek europejski modelu A1200HD (z instalowanym firmowo twardym dyskiem), sami dystrybutorzy postarali się o tego rodzaju dodatek. Niestety, najczęściej twarde dyski tak instalowane cechują się małą pojemnością, a cena całego zestawu jest nieporównanie wyższa od ceny jego elementów kupowanych oddzielnie. W tym wypadku nie tracimy jednak gwarancji.

A1200 posiada następujące złącza wizyjne: Composite (kolor), modulator TV, RGB. Można ją podłączyć do telewizora przez wejście antenowe bez konieczności kupowania modulatora, jakoś obrzuć będzie jednak gorsza niż przy podłączeniu do monitora.

Amiga CD32

Różni się ona od A1200 tym, że posiada dodatkową kość AKIKO odpowiedzialną za kontrolę czytnika CD. Posiada także złącze Expansion, pozwalające na podłączenie modułów rozszerzających, m.in. wspomnianego już RapBox 32 czy karty MPEG, dzięki której można na ACD32 odtwarzać filmy zapisane na płytach kompaktowych przy użyciu tego właśnie sposobu kompresji. MPEG pozwala na skompresowanie pliku w proporcji ok. 100:1.

Na CD32 nie działają żadne gry z pece-
ta, Apple, 3DO, Jaguara ani z żadnej innej konsoli, nawet mimo wydawania ich na kompaktach. Amiga to Amiga i basta!

CD32 posiada także same wyjścia wizyjne co A1200, jednak jest pozbawiona jej możliwości rozbudowy, pomijając złącze Expansion, co nie powin-

no dziwić, jako że została opracowana jako konsola do gier a nie pełnoprawny komputer.

Pozostaje mieć nadzieję, że liczba tytułów dostępnych na CD32 zwiększy się po wprowadzeniu CD-ROM dla A1200, chociaż w tej chwili sytuacja nie jest już taka zła, dostępnych gier jest już dość dużo, nawet w Polsce.

Różności

Na zakończenie garść odpowiedzi na konkretne pytania:

– Czy do Amigi można dokupić dysk twar-
dy i ile by coś takiego kosztowało?

Do modeli A600/1200 należy kupić HDD AT-Bus 2.5 cala (A600) lub 3.5 cala (A1200 po przeróbce), kosztuje on ok. 4,5–5 mln za 80 MB (2.5 cala jest o ok. 20–30% droższy). Do A500/500+ należy jeszcze dodatkowo kupić sterownik HDD (ok. 1,5–2 mln) do tych modeli najbardziej rozpowszechnione są sterowniki SCSI, tak więc przed zakupem samego napędu należy się upewnić co do typu posiadanego sterownika.

– Czy mając A500 z rozszerzeniem do 1 MB „pod kłapkę” i chcąc rozszerzyć pamięć do 2 MB należy kupować nową kartę, czy można ten 1 MB dołożyć do poprzedniej?

Niestety, trzeba kupić nową kartę. Gdyby było to rozszerzenie zamontowane na szynie procesora (najczęściej razem ze sterownikiem HDD) można by po prostu dołożyć brakujące kości.

– Zajmuje się robieniem animacji na DELUXE PAINT IV. Jak ma wyglądać startup-sequence aby moja animacja wgrzywała się od razu po włożeniu dyskiety do stacji?

W sekwencji startowej należy wpisać nazwę programu do odtwarzania animacji wraz z jej nazwą jako parametrem, np. PPArim (nazwa animacji).

Programów służących do odtwarzania animacji nie ma jednak na dyskietkach Workbench i trzeba ich poszukać np. na dyskach PublicDomain z serii Fish.

– Czy HDD 80 MB wystarczy do grania oraz do bawienia się edytorem graficznymi i tekstowymi oraz ewentualnie do pomuzykowania?

W okresie początkowym powinien wystarczyć. Oczywiście większa pojemność byłaby lepsza ale i tak sporo się tu zmieści, oczywiście jeżeli mowa o „bawieniu się”. Gdybyś miał zamiar np. składać na Amidze gazetę, to lepiej zacząć od HDD 400 MB i karty turbo, albo jeszcze lepiej od razu kup A4000.

Wątpliwości dotyczące gier:

– X-WING ma się ukazać w wersji na CD32. Może nie będzie tak katastrofalny, jak na A1200.

– MORTAL KOMBAT potrzebuje min. 1.5 MB. Przy 1 MB można grać tylko na dwóch graczy a i tak po pierwszej rundzie gra się zawiesza.

– BENEATH A STEEL SKY rzeczywiście zajmuje 15 dyskietek, a na twardym instaluje się ok. 1 godzinę.

– Gry takie jak WING COMMANDER, CASTLES 2, THE LOTUS TRILOGY, LIBERATION, SURF NINJAS w wersjach na A1200 dostępnych w Polsce są zrzućkami z CD-ROM (CD32) i w związku z tym mogą nie działać po zainstalowaniu na HDD.

Paweł Chmielowiec





Specjaliści od sprzętu zwykli dostrzegają pewne sprawy z daleko większym wyprzedzeniem niż zwykli śmiertelnicy...

Stało się to co kiedyś stać się musiało. Na dziesiąte urodziny Macintosha, nad waśniami i lekalszymi przepychankami wziął górę handlowy rozsądek.

Co by nie mówili ortodoksyjni wyznawcy PC (IBM), Macintosha (Apple) czy Motoroli (Amiga, Atari ST), doszło do zawarcia tajnego porozumienia, które zaowocowało pojawieniem się na rynku, niczym gromu z jasnego nieba, RISC'owego procesora nowej generacji – PowerPC.

Sprawa wydawała się od samego początku poważna, ale przyzwyczajenie do bieżących zapowiedzi nowych produktów, które w praktyce okazują się nie być tak przebojowe, jak to zwykli twierdzić specje od marketingu, nakazuje zachowanie ostrożności.

PowerPC powołał i nieubłaganie zdobywa kolejne dziedziny zastosowań. Staje się tak dzięki bardzo niskiej cenie procesora, która jest na tyle niska, że konsorcjum proponuje wręcz zastępowanie nim wykorzystywanych dotychczas modeli spotykanych w samochodach, lodówkach czy kuchenkach mikrofalowych. Jednak PowerPC nie powstał by stworzyć świetlaną przyszłość gospodarstwa domowego, lecz by służyć chwale komputerów.

Wszystkie screeny pochodzą z Power Macintosh Quick Time Movie

**plus
DOS
and
Windows**



PowerProcessory

Produkowane przez całe lata procesory Motoroli rodziny 680x0 ustąpiły pola znacznie bardziej zaawansowanym technologicznie procesorom opartym o technologię RISC. Już od kilku lat słyszano się głosy, że coś rewolucyjnego będzie musiało się stać ponieważ rozwój Motoroli dobiegł kresu wraz z pojawieniem się procesora 68040 z zegarem 40 MHz stosowanego w Macintosh Quadra 840AV (najszybszy z dotychczasowych Maców). Również CISC'owa technologia Intelu ugrzęzła gdzieś w okolicach 486DX z podkreślanym zegarem oraz „średnio udanego”

dwa lata w USA. Jeżeli Applowi powiedzie się, będzie to chyba pierwszy przypadek, że firma nie spłajtuje dokonując tak daleko idącej zmiany technologicznej. W tej chwili Apple wstrzymał już produkcję prawie wszystkich modeli Quadra zastępując je rodziną PowerMaców składającą się z trzech modeli: 6100, 7100 i 8100. Są to nadal prawdziwe Macintoshy, zgłaszające się typowo wyglądającym oknem z biurkiem i ikonami znanymi z Systemu 7.

PowerSoftware

PowerPC doskonale „trawi” dotychczasowe oprogramowanie spotykane na komputerach Macintosh, lecz skrzy-

PowerPrzyszłość

Coraz wyraźniej widać potencjalne drogi dalszego rozwoju rynku mikroprocesorów. Intel, któremu depczą po piętach AMD i Cyrix, ostatnio doczekał się nowego konkurenta w postaci kanadyjskiej firmy NexGen, która podpisała kontrakt z IBM na produkcję kopii Pentium pod nazwą Nx586. Z drugiej strony Motorola, która przez ostatnie lata siedziała cichutko w kącie rzeźbiąc procesory dla Amigi, Macintosha i paru tysięcy pomniejszych klientów, rozwinęła skrzydła z niespotykaną dotąd siłą. Puszczając na chwilę wodze fantazji... następny model Amigi –

PowerPC atakuje



Pentium. Jedno jest pewne – PowerPC wywoła rewolucję bowiem za niewielkie pieniądze dostaniemy do ręki sprzęt o możliwościach, które obecnie są zaawansowane dla stacji roboczych i innych „dużych” komputerów.

Power-Komputery

Jak dotąd procesory PowerPC serii 601 znalazły najszerze zastosowanie w najmniejszych komputerach produkowanych przez Apple – Power Macintosh. IBM zapowiada stosowanie procesorów w nowych stacjach graficznych.

Apple pokrzykuje, że do końca roku sprzeda 1 milion PowerMaców i jak na razie wygląda na to, że to mu się uda. Dla porównania, jest to więcej, niż wynosiła całkowita sprzedaż wszystkich komputerów przenośnych przez ostatnie

dla rozwija dopiero przy programach napisanych lub skompilowanych w jego wewnętrznym kodzie (native code). Najwięksi światowi programowi zapowiedzieli już wydania swoich produktów w wersji na PowerPC. Gotowymi produktami mogą się pochwalić m.in.: Adobe – Photoshop 2.5.1, Illustrator 5.0; Aldus – Page Maker 5.0, FreeHand 4.0, Dimension; Fractal Design – Painter 2.0; Lotus – cc:Mail 2.2; Microsoft – Excel 5.0, Office 4.2, Word 6.0, Fox Pro 2.5.1 i Word Perfect.

Warto też wspomnieć o wyjątkowo ciekawym programie SoftWindows firmy Insignia Solutions. Potrafi on na PowerMacintoshu skutecznie emulować Windows oraz MS-DOS z szybkością 486SX i co ważniejsze, uruchamiać PC'etowe programy. Jedną z cech SoftWindows jest kompatybilność z Systemem 7.1.1 w przenoszeniu danych pomiędzy aplikacjami. Poprzez współudział clipboardu możliwe jest np. przeniesienie danych z Excela Windowsowego do Excela Macowego za pośrednictwem zwykłych komend Cut/Copy/Paste.

PowerSzybkość

Cała ta zabawa ma oczywiście na celu przyspieszenie wykonywania aplikacji. Z której strony nie patrzeć, to na komputerach PowerMacintosh programy pracują najszybciej i to za relatywnie niewielkie pieniądze. Szybkość jest to jednak temat na oddzielny artykuł.

jeżeli się pojawi pod tą nazwą – będzie miał PowerPC, bo niby kto w Motoroli chciałby produkować nadal tak superpowolne procesory jak 68000.

Power-a-my

Z całego tego tekstu niejedną z gracji mógłby wyciągnąć błędne wnioski więc dla dobra sprawy dodam, że Polska nie jest pępkiem świata – o czym nie raz się przekonaliśmy – i mimo, że cała ta zadyma rozgrywa się gdzieś daleko i dotyczy egzotycznego sprzętu, to i tak zostaniemy w nią wplątani. W wyścigu szybkościowym sprzęt zaczyna doganiać wyrafinowane oprogramowanie. Rządzą na świecie najsilniejsi, a gdy tacy trzej jak Apple, IBM i Motorola dogadują się w jakiejś sprawie, to nikt im nie podskoczy. Będziemy grać na tym, co oni wyprodukują. Bo do czego lepiej nadaje się ogromna moc obliczeniowa komputera, jeśli nie do bajecznych gier, których nie widziały nawet konsole.

Waldemar
Nowak





Advanced
GRAVIS

Joye Gravisa: GamePad i Analog

**JOY'u,
ty jesteś jak
zdrowie
ile cię trzeba
cenić
ten tylko się
dowie
kto cię stracił...**

**...dziś więc
będzie
o „nieśmiertel-
nych”**

Oczywiście nikt trzeźwo myślący nie uwierzy, by jakkolwiek joystick mógł być nieśmiertelny. Jednak dzięki zabiegom współczesnej medycyny udało się znacznie przedłużyć próg agonalny joysticka – towarzysza broni.

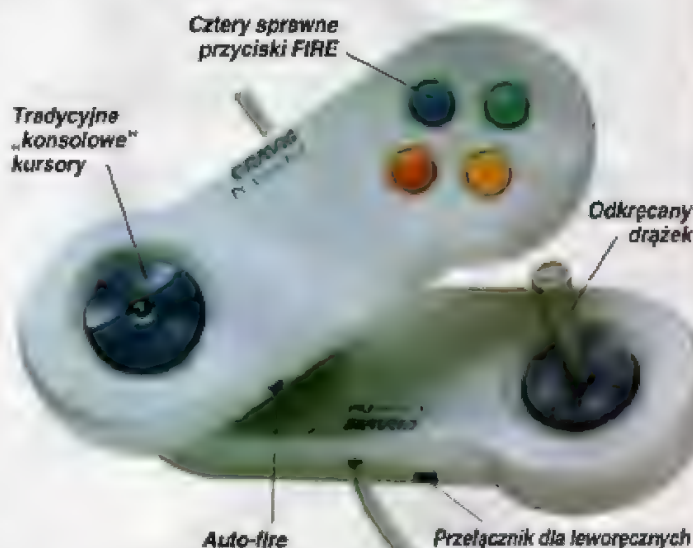
Wiadomo nie od dziś, że funkcjonalnego joya dla PC można ze świecą szukać i na koniec dochodzi się do wniosku, iż klawiatura najlepiej spełni jego rolę. Delikatne joye do PC sprawdzają się bowiem tylko przy symulatorach, a próba zagrania w zręcznościówkę kończy się ukreceniem palcy.

Zawodowemu graczowi potrzebne są joye profesjonalne, a takimi właśnie

są GAMEPAD i ANALOG. Niech logo firmy Advanced Gravis nikogo nie zmyli, bowiem karty muzyczne Ultra-Sound nie są ich jedynym produktem, a firma ta zasłynęła właśnie z joyów. Oferta nie jest szeroka, ale zaspokaja każde potrzeby – po dwa przyzwione modele w serii analogowej i cyfrowej. Joye podłącza się do standardowego Game Portu, zlokalizowanego na karcie Multi I/O lub na karcie dźwiękowej. Dzięki inteligentnej elektronice potrafią same wstępnie się kalibrować. Precyzyjne ustawienie oraz konfigurowanie joya możliwe jest dzięki specjalnemu oprogramowaniu, dostarczane wraz z joyem na dyskietce! Przyjrzyjmy się zatem dwóm wiodącym joystickom firmy Advanced Gravis

■ ANALOG BLACK

Jest to prawdziwy „zawodowy” joy o cechach dotąd niespotykanych. Do bardzo przydatnych zaliczyć można ośmiopozycyjny regulator „sztywności”. W praktyce oznacza to, że zależnie od charakteru gry (dynamiczna, lamersko-flegmatyczna lub symulator) można dobrać siłę powracania joya do punktu zerowego. Najbardziej widac



ie zaletę w symulatorach, gdzie daje się kunsztownie i subtelnie polatać, a nie zmagać z siłą ZOMOWCA ze sprężyną. Na dodatkowe wrażenia dotykowe zwrócili nam uwagę zagrywające dziewczyny (kościelni załkac uszy!), pałka joya pokryta jest jakąś zmysłowo miętko-przylepną substancją elastyczną, która zapewnia graczowi prawdziwie pewny uścisk spoczonej dłoni. Do tego jeszcze trzy programowalne przyciski FIRE.

Cena około 1190 tys zł (42\$ + VAT).

Zalety

- superprecyzyjny i bardzo trwały
- doskonały do symulatorów i wyszcigów
- 3 programowalne FIRE
- omasta pałka o charakterze sexy
- roczna gwarancja
- łatwa instalacja

Wady

- dolna część pałka przyszczypuje skórę wielokrotnym

■ GAMEPAD

Zbudowany w oparciu o technologię cyfrowo-analogową, nadaje się zarówno do gier zręcznościowych jak i do przygodówek, które wymagają jedynie wskazywania kierunku. Może być wykorzystywany przez osoby prawo-

i leworęczne, ponieważ jest symetryczny. Po wkręceniu drążka staje się świetnym manipulatorem znanym z małych konsol. Cztery przyciski FIRE dają większą sprawność w niektórych grach, np. DOOM (strzał, otwarcie drzwi, bieg i kroki na boki) lub MORTAL KOMBAT (kopnięcia i pięści). O profesjonalizmie GAMEPADA świadczy też fakt, że jego mutacja występuje jako labryczny joystick konsol Nintendo.

Cena około 740 tys zł (26\$ + VAT).

Zalety

- doskonały do zręcznościówek
- skraca czas reakcji
- 4 programowalne FIRE
- lekki i wytrzymały
- autokalibracja
- dla prawo i lewo ręcznych
- roczna gwarancja
- łatwa instalacja

Wady

- zasadniczo brak

Waldemar Nowak



super

S U P E R Y

Supery to bardzo ulotna materia. Nikt nie wie co powoduje ich powstanie, nie wiadomo co je stymuluje i dlaczego raz są lepsze, a raz gorsze. Właściwie nie nie wiadomo. Wzrostko co mogą powiedzieć o powstawaniu Supery w tym miejscu to najprawdopodobniej cytaty z The Blues Brothers „I got the mission from God”.

W związku z osiągnięciem dziś wieku jeszcze bardziej dojrzałego, życzę sobie wszystkiego najlepszego, czyli MegaSupera w co drugim liście.

Wasz Pegaz Aa

– Początki i koniec – 3, 2, 1, wytrysk! Sorry, że tak brzydko, ale brzydzę nie umiem. Piszę ten list z pola walki, właśnie wyciągam rękę spod halki lalki. Tylko nie uważajcie mnie za jakiegoś gówniarza cholera jasna! Dobranoc mój komputerku, mój ty pieszczoszeku, śpij, już jutro się pobawimy;

– O KGB – Kiblowa Gazetka Bandziorów; Klub Gwałcicieli Bajtów; Klasztor Gółych Bab; Królewska Gwardia Bitowa; Koło Graczy Bezimiennych;

– Przekręty – Aces of the Deep – Asy Zadupia; Civilization – Pokolenia; Great Naval Battles Guadalcanal – Anal Canal; Indianapolis – Indiańska Policja; Lost in Time – Zgubiony zegarek; Skeleton Crew – Miesiączka Szkieletora; Tornado – Pierze jak Burza; Wargame Construction Set – Kastracja Wargami;

– Sentencje, fraszki i grypsy – Veni Vidi Atari; Choć nie jestem detektywem zawsze znajdę budkę z piwem; Karmić dinozaura – ładować grę na Spectrum. Wszystko jest do dupy, tylko pasta do zębów;

– Varia – Proszę mi odpisać czy to prawda, że dyskietki z grami na Amigę nie będą kosztować np. około 25 tys., a będą kosztować za około 200 tys. Od jakiego miesiąca będą tyle kosztować i czy to prawda?; Gnębi mnie stwierdzenie „oko za oko, ząb za ząb”, ale czemu dziupla za pieniądze?; Czy istnieją jakieś symulatory traktorów?; Wiem, że moje tipsy nie zdejmą spodni Soni ale na pewno są wartościowe; W Żywcu otwarto oddział AA (Anonimowych Atarowców) leczenie przebiega w następujący sposób: 3 dni DOOM + 25% roztwór WOLFA, 4 dni DUNE 2 wzmocnionej MORTAL KOMBAT, 7 dni wdychania oparów z klawiatury, picie przez cały okres 92.5% roztworu Dwustacjodyskopieciojednoczwartoitrypiółcalowego Intela; Czas rozdybać Motor z Rolą; Live is brutal and full of

Commodore; „Lecz zaklinam niech żywi nie tracą nadziei i przed narodem niosą oświaty kaganiec, jak złom przez Commodore rzucający na szaniec;

– Jaja – Atarowiec do Atarowca: Masz jakieś fajne gry?; Kto powiedział: wszędzie dobrze gdzie nas nie ma – żołnierz Armii Radzieckiej; W łóżku dziewczyna i chłopak, ona zaczyna się niecierpliwić: No Martinez z impetem w głąb! Bez namaczania? Użyj gumki z systemem TEAD! A co na to babcia? Babcia (je)bie wciąga z ochotą zjadając ramą złotą. I co? Wiesz złociutki napijmy się Nezkafie i zaczniemy od nowa!; Kiedy pomidor traci cnotę? Jak się go popieprzyć; Pyta mama Commodorowca: czy zmieniłeś wodę rybkom? Nie ma potrzeby, one stare jeszcze nie wypily;

– Piosenki

Giełda Tonie (w oparciu o wieszczą Kubę Siemkiewicza) Siedzę na drzewie, tutaj nie dojdzie przy dyskach zostały moje pieniądze dwóch kanarów na półwocie uwija się żywo hakerom po trosze sprawdzają licencje Giełda tonie x 4

Z Amigą u rzy pirat jak holownik do Amigi od tyłu zaczęli się Comoderownik Peccariarzy w balii wysłali po twarżel co będzie jak sprawdzają im karty pirackie Giełda tonie x 4 Jest telewizja już robi wywiady „Jak pany złodzieje dajecie sobie radę?” „Ano handel jak zawsze, ustawa czy nie od zeszłej niedzieli już pływa IPS”

– Chwila poezji

Odzielili Cię Amigo, od snów co jak interlace drżą. haftowali Ci Amigo, smutne diody nudą krwią, malowali na DeLuxe złote ściegi pożóg, wyszywali dyskietkami

drzew płynące morze.

Wyuczili Cię Amigo, dysków twych na pamięć, gdyś ich ścieżki wycinała

swymi głowicami.

odchowali Cię pod szafą.

odkarmili kurzem trwóg,

przemierzyłaś po omacku,

najwstydliwsze z ludzkich dróg.*

No i wyszłaś ma Amigo.

z monitorem w noc,

i poznałaś jak się jeży

w moim pokoju zło.

Zanim padłaś, jeszcze biurko

przeżegnałaś ręką.

Czy to był Street Fighter.

czy coś w środku pękło?

(* – Strip Poker Hi, hi!), with a little help of K.K. Baczyński „Elegia o ... chłopcu polskim”

Jako pierwsi w Polsce zajmujemy się tylko oprogramowaniem na CD.

Wybrane pozycje z naszej oferty...

7 th Guest (Dwie płyty CD)	4950	950
C.H.A.O.S Continuum	900	
Critical Path	4350	990
CyberFace	4450	850
Dune (Wersja rozszerzona)	1150	
F15 Strike Eagle III	900	
Gabriel Knight „Sins of the Fathers”	900	
Indiana Jones & The Fate of Atlantis	4900	950
Iron Helix	4450	890
Jutland	1100	
King's Quest V	850	
King's Quest VI	1000	
Legend of Kyrandia Book One	900	
Mad Dog Mc Cree	1050	
Nowość! Mad Dog Mc Cree 2	1550	
Maniac Mansion II „The Day of a Tentacle”	1200	
MegaRace	1150	
Microcosm	1150	
Nowość! OutPost	1950	
Putt Putt Joins the Parade	690	
Putt Putt's Fun Pack „Junior Adventures”	590	
Rebel Assault	4750	1350
Return to Zork	1100	
Space Quest IV	850	
Who shoot Johnny Rock?	1450	

3D Dinosaurs Adventures + okulary	1100	
Animals Zoo San Diego Zoo	750	650
Compton's Interactive Encyclopedia 1994	1450	
Grolier's Encyclopedia v6.0	1450	
Languages of the World	950	
Living Books: Arthur's Teacher Trouble	950	
Living Books: Just Grandma & Me	950	
Mayo Clinic Family Health Book Interactive ed.	750	
Microsoft Cinemania 1994	1490	
Microsoft Dinosaurs	1250	
Microsoft Encarta 1994	2250	
Our Solar System	400	
Undersea + Kids Zoo + American Adventures	1100	
World Atlas v4.0	750	650

Ceny zawierają podatek VAT

CD Projekt

ul. Wilejska 19/14, 00-480 Warszawa
tel./fax (0-2) 621-46-28,
fax (0-2) 612-39-06 (24 h)

Sprzedaj wysyłkowa za zaliczeniem pocztowym
Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju

SAVEGAMER

W wakacje jest łatwo tylko szczęśliwym posiadaczom samobieżnych laptopów. Reszta świata jest skazana na okrutną dietę bezkomputerową. Na dodatek żar lejący się z nieba i gęste jak zupa powietrze źle działają na mózgowicę, wzmagając bolesne pragnienie zagrania w cokolwiek. Całe szczęście, że ten koszmarny już się skończył. Na czas rekonwalescencji po wydłużonym głodzie, w tym odcinku przedstawiamy materiał specjalnie rozszerzony na wiele typów komputerów. Życzymy smacznego!

HEXX

Gra jest firmowana przez znaną firmę Psygnosis. Akcja rozpoczyna się w mrocznym zamku, gdzie trzeba kierować czterema awanturnikami, by wykonali swoje zadanie – słowem typowa gra role-playing. Jako taka jest z definicji wymarzoną placówką dla każdego SG-erowca. Notabene jej tytuł w wyrafinowany sposób nawiązuje do tematyki naszej rubryki.

Postępowanie jest jak najbardziej standardowe. Najpierw trzeba wiedzieć na czym stoimy, czyli sprawdzić i zapisać charakterystyki swoich bohaterów. U mnie pierwszy z nich wygląda następująco: BLOODWYN EARTHMOTHER

Level	1	(01h)
Str	35	(23h)
Int	13	(0Dh)
Dex	17	(11h)
Con	13	(0Dh)
HP	35/35	(23h)
SP	21/21	(15h)
GP	100	(64h)

FULL

Ostatnia pozycja określa sytość bohatera. Ciekawostką jest fakt, że może on być też przejeżdżony, czego się nie spotyka w innych grach RPG. Należy zauważyć, że każdy z członków drużyny może mieć w kieszeni dziesięć przedmiotów, nie licząc tych umieszczonych w wydzielonych miejscach np. na tarczy.

Następnie próbujemy te dane wpisać do liczb zawartych w SG. Drużyna składa się z czterech wojowników, wybranych spośród grona sześciu możliwych. W nagranych manach gry powinny się więc znajdować cztery rekordy z ich charakterystykami. SG-my odnajdujemy bez kłopotu, są nagrywane z nazwami typu HEXX.SAV w tym samym katalogu, gdzie znajduje się sama gra. Wszystkie mają jednakową długość 63088 bajtów.

Rekordów szukamy po imionach, np. pierwszego bohatera (w moim przypadku BLOODWYN), reszta będzie w pobliżu. Nasze dane odnajdujemy prawie na samym końcu SG.

Rekordy postaci

I	offset 45.259
II	offset 45.362
III	offset 45.468
IV	offset 45.574

W większości gier RPG liczbową charakterystyką postaci jest umiejscowiona za jej imieniem. Tutaj wyjątek potwierdza regułę gdyż szukane dane imię POPRZEDZIAŁA. Pozna tą drobną zmyłą nie ma dalszych problemów ze znalezieniem odpowiednich liczb.

Podaję decyzyjne offsety od początku rekordu. Żeby poprawić coś u danego bohatera, zerknij gdzie zaczyna się jego metryczka, dodaj offset poniżej i dopiero tam wbij nową wartość.

Cecha:	Offset:
Level	4
Spell Points	5/7
Hit Points	9/11
Gold	17,18
Experience	21
Strength	61/62
Intelligence	63/64
Dexterity	65/66
Constitution	67/68
Hunger	101

Wszędzie najlepiej jest wstawić wartość FFh. W przypadku dwóch liczb, pierwsza określa wartość aktualną, druga wartość maksymalną. Złoto jest zapisywane na dwóch bajtach, więc klepnij tam FFFFh. Sytość jest określana jako liczba od 0-FFh. Wartość BDh to pełne najedzenie (FULL). Sytość jest stopniowana następująco:

STARVING, RAVENOUS, FAMISHED, HUNGRY, PECKISH, FED, FULL, REPLETE, GLUTTED, STUFFED.

Na deser zostawiłem przedmioty. Zlokalizowane są one począwszy od offset 39 jako dwubajtowe liczby. Brak przedmiotu określany jest jako 00 00h. Jeśli chcesz posiadać lepsze uzbrojenie, nie laźć godzinami za jakimś kluczem czy targować się z handlarzem-lachmytą zerknij poniżej na tabelę wszystkich przedmiotów. Numer przedmiotu wpisz albo w wolne miejsce albo zmień któryś z już posiadanych przedmiotów.

• Helm	
LEATHER CAP	01 00
HELM	02 00
FULL HELM	03 00
WAR HELM	04 00
GOLDEN HELM	05 00
BLOOD HELM	06 00
ELVEN HELM	07 00
DOOM HELM	08 00
CRYSTAL HELM	09 00
• Zbroja	
LEATHERS	0A 00
CHAIN MAIL	0B 00
PLATE MAIL	0C 00
MITHRIL CHAIN	0D 00
MITHRIL PLATE	0E 00
BLOOD LEATHERS	0F 00
ELVEN CHAIN	10 00
ELVEN PLATE	11 00
CRYSTAL CHAIN	12 00
CHAOS PLATE	13 00
CRYSTAL PLATE	14 00
• Rękawice	
LEATHER GLOVES	15 00
GAUNTLETS	16 00
MITHRIL GLOVES	17 00
BATTLE GLOVES	18 00
ELF GLOVES	19 00
CHAOS GLOVES	1A 00
CRYSTAL GLOVES	1B 00
• Tarcza	
LEATHER BUCKLER	1C 00
BUCKLER	1D 00
LARGE SHIELD	1E 00
ARC SHIELD	1F 00

BATTLE BANE	20 00
MOON SHIELD	21 00
BANE SHIELD	22 00
GOLDEN SHIELD	23 00
HERON SHIELD	24 00
WAR SHIELD	25 00
DRAGON SHIELD	26 00
THE WATCHER	27 00
CRYSTAL SHIELD	28 00
• Obuwie	
LEATHER BOOTS	29 00
IRON BOOTS	2A 00
MITHRIL BOOTS	2B 00
BLOOD BOOTS	2C 00
ELF BOOTS	2D 00
CRYSTAL BOOTS	2E 00
• Wisiory	
SERPENT AMULET	2F 00
NIGHT AMULET	30 00
DRAGON AMULET	31 00
CHAOS AMULET	32 00
CLOUD AMULET	33 00
MOON AMULET	34 00
AMBER AMULET	35 00
• Szablony	
DAGGER	36 00
STEALTH BLADE	37 00
DEATH BLADE	38 00
STASIS BLADE	39 00
SHORT SWORD	3A 00
LONG SWORD	3B 00
MITHRIL BLADE	3C 00
MITHRIL SWORD	3D 00
HERON BLADE	3E 00
DRAGON DOOM	3F 00

SCREAM SLICER	40 00
RUNE SWORD	41 00
VORPAL BLADE	42 00
• Topory	
HAND AXE	43 00
BATTLE AXE	44 00
MITHRIL AXE	45 00
DEATHBRINGER	46 00
BRAINSPLITTER	47 00
GREY AXE	48 00
SLUGGER	49 00
• Różne	
STAFF	4A 00
BATTLE STAFF	4B 00
ETHERIAL AXE	4C 00
ETHERIAL STAFF	4D 00
ETHERIAL SWORD	4E 00
ETHERIAL DAGGER	4F 00
• Łuki	
CROSSBOW 50 00	
LONGBOW	51 00
ELF BOW	52 00
FROST BOW	53 00
HARVESTER	54 00
• Amunicja	
ARROWS	55 [63]
ELF ARROWS	56 [63]
HAIL OF DOOM	57 [63]
• Pałki	
SNAKE STAFF	58 00
FIRE STAFF	59 00
GRIM REAPER	5A 00
POWER STAFF	5B 00

SUN STAFF	5C 00
CLOUD STAFF	5D 00
SERPENT WAND	5E 00
DRAGON WAND	5F 00
NIGHT WAND	60 00
CHAOS WAND	61 00
AMBER WAND	62 00
CLOUD WAND	63 00
• Biżuteria	
SERPENT RING	64 00
CHAOS RING	65 00
DRAGON RING	66 00
NIGHT RING	67 00
CLOUD RING	68 00
MOON RING	69 00
AMBER RING	6A 00
• Papier	
SCROLL OF FORMWALL	6B 00
SCROLL OF VIVIFY	6C 00
SCROLL OF FIREWALL	6D 00
SCROLL OF ETHBLADE	6E 00
SCROLL OF WIZERY	6F 00
SCROLL OF SUSPEND	70 00
SCROLL OF TRUEVIEW	71 00
SCROLL OF RENEW	72 00
SCROLL OF LEVITATE	73 00
SCROLL OF ANTIMAGE	74 00
SCROLL OF REGEN	75 00
• Wodoteka	
HEDJUG VENOM	76 00
CHYMERA BLOOD	77 00
MOON ELIXIR	78 00
PHOENIX BROTH	79 00
DRAGON ALE	7A 00
POWER POTION	7B 00

ORG'S VOMIT	7C 00
APPLE	7D 00
BISCUIT	7E 00
CORN	7F 00
DRUMSTICK	80 00
BREAD	81 00
CHEESE	82 00
• Jaja	
BLUE NEGG	83 00
GREEN NEGG	84 00
YELLOW NEGG	85 00
PURPLE NEGG	86 00
RED NEGG	87 00
• Klucze	
GOLD KEY	88 00
SILVER KEY	89 00
SERPENT KEY	8A 00
SUN KEY	8B 00
RUBY KEY	8C 00
NIGHT KEY	8D 00
CRYSTAL KEY	8E 00
COMMON KEYS	8F [63]
• Precjoza	
EYE OF GRISSLEM	90 00
HORN OF XILATIC	91 00
ANGARTH'S HEART	92 00
SHASPUK'S TEAR	93 00
GEM GEM	94 00
MOON GEM	95 00
FIRE GEM	96 00
• Alchemia	
BACKPACK	97 00
DEAD TORCH	98 00
LIT TORCH	99 00
BAG OF GOLD	9A 00

IRON HELIX

Tak dla czystej egzotyki zerknijmy sobie na grę chodzącą pod Windowsami, wydaną na CD-ROM. Wydawać by się mogło, że takich rzeczy w ogóle nie ma co nawet próbować zmieniać. Jest inaczej, ale po kolei. Programy pisane pod Windows mają dogodną płaszczyznę programową zutifikowanego systemu. Nie ma więc potrzeby uprawiania ekwilibrystyki, stosowania sztuczek z grafiką, pamięcią, itp. jak to bywa w DOS'ie. Dlatego też w SG-mach gier Windowsowych zwykle nie ma czarów.

To że gra jest na krążku CD-ROM'u też tylko ułatwia zabawę. SG-my tak czy inaczej będą zapisywane na hardziewie, bo przecież kompakt jest read only, czyli wracamy na stare śmiecie. Dysponując tylko dyskiecikami jako środkiem dystrybucji i twardymi dyskami jako medium docelowym programiści piszą kod oszczędnie, dodatkowo stosując przeróżne algorytmy kompresji, żeby wszystko wyszło optymalnie. Mając jednak cudeńko o pojemności 600Mb można sobie pozwolić na pewną rozlazłość, która rozciąga się również na SG-my.

IRON HELIX nagrywa sytuacje w plikach postaci *HLX, które oczywiście bierzemy na warsztat. Pierwszym problemem jest ograniczona do trzech liczb robotów jakimi możemy próbować wykonać misję. Żeby naprawić tę niedogodność najpierw nagrywamy grę mając trzy życia, następnie po utracie jednego z nich. Porównanie wygląda tak: Pliki TEST.HLX oraz TESTI.HLX

Offset 30722:	3 2 (3h 2h)
Offset 30724:	90 84 (5Ah 54h)
Offset 30740:	3 1 (3h 1h)
Offset 30742:	2 6 (2h 6h)
Offset 30744:	0 255 (0h FFh)
Offset 30745:	0 255 (0h FFh)
Offset 30746:	0 1 (0h 1h)
Offset 30760:	2 3 (2h 3h)

Stąd podykujemy, że ilość żyć jest przechowywana pod offset 30722. Sprawdzenie poprzez ponowne wpisanie trzech żyć potwierdza nasze przypuszczenia.

[illegible]

Kolejnym utrudnieniem jest malejąca moc robota. Tutaj postępujemy podobnie. Nagrywamy SG zaraz po rozpoczęciu nowej gry. Wywołujemy SCAN, co zżera trochę energii i nagrywamy ponownie. Wyniki porównania:

Piki TEST.HLX oraz TEST2.HLX
Offset 30736: 0 4 (1h 4h)
Offset 30774: 72 44 (48h 2Ch)

Liczba pod offset 30774 jako jedyna zmniejszyła się, więc tam musi być przechowywana energia. Przy okazji zauważamy, że maksymalna dopuszczalna jej wartość wynosi 48h. Tak na marginesie to druga różnica powodowana jest zmianą położenia wroga.

Przypominam profilaktycznie zasady wysyłania poczty do rubryki **SAVEGAMER**.

W pliku ROSTER.DAT przechowywane są dane dotyczące kariery pilotów. Pierwsze dwa bajty są nieważne, po nich następuje imię pierwszego pilota. Licząc od początku imienia:

Dane karier pilotów zapisane są w pliku ROSTER.DAT W pierwszym bajcie zapisana jest liczba aktualnych pilotów. Potem następują po sobie imiona pilotów wraz z danymi (punkty, zestrzelone samoloty). Dane każdego pilota zajmują 121 bajtów.

Medale oraz nowe stopnie otrzymujes po zdobyciu odpowiedniej liczby punktów. Lepiej zmieniać po sto, dwieście i po kolei zbierać ordery. Jeżeli od razu zwiększysz o tysiąc, to dostaniesz tylko ostatni medal.

Zmiany dotyczą gry w wersji 2.0, zajmować się będziemy plikiem RO-STER.FIL, gdzie spisane są dane pilotów.

SUBWAR

Edytować będziemy plik SG, który tutaj nazywa się **SWSLOTx.SAV**, zmieniamy pod offset:
23 – status:

The Bakal & Skrzydliwy, Warszawa

STREET ROD 2

Jeśli chcesz mieć górę pieniędzy w grze, zamień na FFh, FFh, FFh trzy bajty zaczynające się od offse-
tu 36 (24h).

JACK IN THE DARK

Bierzemy na warsztat plik SA-
VEx.ITD, pod offset 21,204
(52D4h) na jednym bajcie zapisa-
na jest energia. Wpisz tutaj FFh

KNIGHTS OF THE SKY

Wykorzystałem metodę Kopata® i wziąłem pod lupę plik RO-STER.DAT. Przy pomocy opcji wyszukiwania znalazłem swoje imię wpisane w grze. Zanotowałem offset pierwszej litery, po dodaniu do niego:

32 – ranga
00 – Corporal
01 – 2nd. Lieutenant
02 – Lieutenant
03 – Captain
04 – Major
05 – Lieutenant Colonel
06 – Colonel

44 – ~~status~~
01 – Active (OK)
02 – Deceased (Kaplica)
03 – Retired (Reincista)

52 – liczba zestrzeleń, po wpisaniu C8h (200) będziesz dużo lepszy

54 – ilość misji, po wpisaniu 01h okaże się że dwieście zestrzeleń uzyskałeś w czasie jednej misji

58 – ilość „zmarłych wstąpił”

Emanuel „Kudłacz” Gołasa, Warszawa

W plikach [numer].CSV znajdziemy pod

- offset 1530 i 1531 ilość gorówki
- offset 1528 rangę, najwyższa to 07. Jeśli wpiszesz 08 to zakończysz grę

W plikach CIVILx.SVE
- offset 3 i 4 oraz 3 i 5 to posiadane
pieniądze. Niestety najwięcej kasy to
30,000. Wpisz więc 77.77h
- offset 8 i 9 to rok gry
- offset 11 to poziom trudności (war-
tości 00-04)

STRIKE COMMANDER

Jeśli masz kłopoty z kasą wpisz w SG pod offset 400 (190h) wartość FFh. Da ci to olbrzymią sumę mamonny rzędu \$50,000,000,000. Nie martw się ujemnym stanem pieniędzy przeznaczonych w tej chwili do wydatku, liczniaki powrócą do stanu właściwego.

PRIVATEER

W plikach *.sav można podpomo-
gać sobie broń. Nie można podać
bajtu licząc od początku pliku, po-
nieważ SG-my mają różne długości.
Po zapisaniu gry odszukujemy w pliku
słowo DWEAPONS. Pięć bajtów
po nim znajduje się para liczb. Pierw-
sza z nich oznacza rodzaj działka,
a druga jego położenie. Takich par
jest kilka i występują co dwa bajty.
np. DWEAPONS 00 00 00 18
07 03 00 00 07 04 ... itd.

Paweł Gałocki, Warszawa

ELVIRA

Przeglądamy plik typu SAVE-GAME.xxx:
offset
5115h na 63h – 99 jedn. siły (STR)
5117h na 63h – 99 jedn. odporności (RES)
5119h na 63h – 99 jedn. zręczności (DEX)
511Bh na 63h – 99 jedn. kusztu (SKL)
511Fh na 63h – 99 jedn. życia (LIF)
Gdy to wszystko zrobimy, jednym machnięciem nożyka zabieramy przeciwnikowi do 85 punktów życia!
Karl, Starożard Gdański

Nareszcie po wakacjach! Jak zwykle nie można narzekać na brak niesamowitych wieści, zwłaszcza, że nieuchronnie zbliża się Gwiazdka, czyli corocznie okres najbardziej obłitego wysypu gier.

Co do zapowiadanych tytułów na kompaktach, to z ręką na sercu deklaruje, że podobnie jak większość z was cieszyłbym się bardzo gdyby wszystkie nowe gry wychodziły w wersjach dyskietkowych. Producenci mają jednak na ten temat własne zdanie. Prawda niestety wygląda tak, że być może już za rok nikt nie będzie wydawał gier na dyskietkach. A to z kolei może oznaczać, że dla wszystkich w Polsce nastaną mroźne czasy. Chyba, że się coś zmieni...

Żeby nie wprowadzać zamieszania, przy każdym wydawanym wyłącznie na kompakte tytule umieszczany będzie znaczek. Jeśli takiego znaczka nie ma, oznacza to, że niezależnie od wersji CD gra pojawi się w wersji dyskietkowej.

ZAPOWIEDZI

CRYO

Znalazła się okazja, żeby powiedzieć o CRYO nieco więcej, niedługo bowiem zapowiada się prawdziwa eksplozja gier z tej nabierającej wiatru w żagle firmy.

Założone w 1992 roku przez Remiego Herbulota CRYO ma swoją siedzibę w Paryżu. Ponad 70 pracowników podzielonych na zespoły przygotowuje równocześnie kilka różnych projektów, realizacja każdego z nich trwa nie krócej niż rok. Mimo, że szefowie firmy unikają podobnych określeń, CRYO zupełnie słusznie posiada opinię awangardzisty. Samą dystrybucją swoich tytułów się nie zajmują, robi to za nich koncern VIRGIN. Zaś dotychczasowe osiągnięcia CRYO to DUNE, KGB i MEGARACE (CD).

Aktualnie francuscy programiści skoncentrowali się na grach kompaktowych. Najpierw ma wyjść DRAGON LORE (pierwotny podawany przez nas tytuł DRAGON TALES). Będzie to coś pomiędzy klasyczną przygodówką a role-playing – 8000 lokacji i ponad sto animowanych scen. Gra posiada dużą objętość, zdecydowano się więc wydać ją w dwu częściach na osobnych kompaktach (podwójny dysk). Trudną do uwierzenia aczkolwiek podawaną tu i ówdzie informacją jest możliwość pojawienia się pod koniec roku owego tytułu w wersji floppy! Ma się rozumieć, po uprzednim obciążeniu filmów i digitalizowanej mowy, oraz okrojeniu fabuły.

Dodać jeszcze trzeba planowaną na początek przyszłego roku grę REVENGE (CD). W wymienionej zrecenzji odcisnęli przeciwnikami będą obcy najeźdźcy, pragnący podbić Ziemię. Zaczyna się niepozornie od pogoni ulicami San Francisco, w dalszych etapach też ponoć nie zabraknie szybkiej akcji.

Dwa ostatnie tytuły, nad którymi CRYO już pracuje to SCAVENGER (CD) oraz COMMANDER

BLOOD (CD). To się nazywa duże tempo pracy!

DAZE

Dla piłkarskich menedżerów stworzono projekt ON THE BALL. Zawarto dużo animowanych scen, możliwość uczestniczenia w rozgrywkach naraz aż czterech graczy. Dokonywał będziesz nieustannych zmian w składach, wybierał rodzaj treningu dla drużyny oraz kierował finansami klubu.

GAMETEK

Każdy chodzący często do kina zna Dennisa Hoppera, hollywoodzkiego specjalistę od ról psychopatów („Blue Velvet”, „Speed”, a dawniej hippis z „Easy Rider”). Ten aktor wystąpi w grze HELL: A CYBERPUNK THRILLER (CD). Dwójka więźniów ucieka pogoni, rozwiązując po drodze wiele łamigłówek. Filmowa grafika, atmosfera upiornego świata przyszłości to kolejne cechy produktu GAMETEK.

GREMLIN

Wszyscy, którzy nastroili się już w DESERT STRIKE, uzyskają sposobność przerzucenia się na nowe maszyny w JUNGLE STRIKE. Do wyboru: helikopter Comanche, myśliwiec F-117 albo terenowy motocykl. Brzmi to idiotycznie, ale strzelanie na szczęście nie obowiązuje zasady zdrowego rozsądku. Ważne, że lecimy poprzez pustynię, dżunglę czy tundrę, siejąc wokół popioły i zniszczenie.

ID SOFTWARE

Wreszcie wyglądali miłośnicy DOOM doczekają się prawdziwej kontynuacji swojej ulubionej strzelaniny. DOOM 2: HELL ON EARTH ukaże się w październiku. Akcja będzie jeszcze szybsza, pojawią się dodatkowe stwory: szkieletory miotające ogniem z smontowanych w barki armat, superdemon, którego jedno splunięcie ko-

si z siłą huraganu. Dużo poziomów, poprawna praca programu na 386DX – DOOM 2 można wróżyć różową przyszłość.

INFOGRAMES

Nadchodzi ALONE IN THE DARK 3. Na razie wszystko stoi w stadium wczesnoprodukcyjnym, ale scenariusz i szkice lokacji są już gotowe. Rzecz rozgrywa się w 1925 roku, Edward Camby po załatwieniu spraw w Hell Kitchen udaje się do leżącego w odludnej części Dzikiego Zachodu miasteczka, gdzie bohaterka ALONE 1 – Emily występuje w filmie. Oprócz ekipy filmowej po miasteczku kręca się udające statystów gromady zombich, których ukryte w przytroczonych do pasa kaburach spluwy bynajmniej nie są naładowane ślepkami. Gdy Camby przybywa na miejsce, cała ekipa filmowa jest już martwa, bohater wpada w kleszczę powstałych z grobu kowbojów...

Tytuł SHADOW OF THE COMET 2: PRISONER OF ICE mówi naprawdę wiele. Fabuła, jak zwykle w INFOGRAMES, trzyma przez cały czas w napięciu: akcja zaczyna się w 1938 na Antarktydzie, potem przenosi się do argentyńskiego Buenos Aires, zaś dramatyczne zakończenie rozegra się w znanym z poprzedniej części Innsmouth. Wpleciony w to zostanie wątek nazistowski, jeden z przywódców Rzeszy okaże się gorliwym wyznawcą Cthulu. Dodatkowo komiksowe animacje oraz znacznie powiększona ilość klatek animacji Parkera czynią z PRISONER OF ICE potencjalny przebój.

Programiści z INFOGRAMES zajęli się też grą z dziedziny sportu. Ukaże się PLANET FOOTBALL, w którym wykorzysta się kilkanaście ujęć z kamer, dzięki nim nie trzeba będzie patrzeć na wszystko z dalekiej perspektywy. Poza tym ma być turniejowa struktura jak na Mistrzostwach Świata i dobra animacja.

LEGEND ENTERTAINMENT

Pamiętacie COMPANIONS OF XANTH? Niebawem także przez LEGEND wydana zostanie gra w podobnym stylu: SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN. Czterech zwariowanych gości, którymi musisz pokierować, identyczny interfejs oraz... krótko mówiąc te same triki co w pierwowzorze. Główny autor tego projektu Steve Metzky zasłużył się jako pomysłodawca serii SPELLCASTING oraz pradawnej gry INFOCOMU HITCH-HIKER'S GUIDE TO THE GALAXY.

LUCASARTS

Autor MONKEY ISLAND Ron Gilbert przygotowuje nową grę dla dzieci FATTY BEAR. Będzie to coś lekkiego gatunkowo, bazującego na regułach najprostszych przygodówek. Nie zabraknie pastiszu – na przykład intro do gry stanie się parodią filmów z cyklu „Alfred Hitchcock przedstawia...”.

Oprócz okrzykanego THE DIG (CD), LUCASARTS planuje wydać na jesieni inną przygodówkę FULL THROTTLE. Robi ją grupa autorów DAY OF THE TENTACLE, bohaterem gry jest szalony motocyklista Ben. Zapowiada się, że oprócz elementów komediowych obecne będą bardziej mroczne akcenty, FULL THROTTLE nie można do końca uznać za grę wesołą. Ben tropi morderców nie przebieając w środkach. Autor na pytanie jak jego bohater otworzyłby zamknięte od wewnątrz drzwi odpowiada – po prostu wysadziłby je tegim kopniakiem. Szykuje się więc dobra zabawa.

Firma zapastrzona w sukces DOOM, pracuje też nad produkcją DARK FORCES (CD), gry z niemal identycznym engine, w której postrelamy do zakutych w białe kombinizony imperialnych piechurów Darta Vadera. LUCASARTS jako jedyni na świecie mają licencję na wykorzystywanie tych postaci. Wiele pomieszczeń o zróżnicowanej grafice i kaskadach digitalizowanych dźwięków będą robić wrażenie.

MICROSOFT

Od czasu do czasu nawet i MICROSOFT zagląda na rynek gier komputerowych. Planują wydanie SPACE SIMULATOR, produktu, do realizacji którego korzystano ponoć z systemów NASA. Użyto zdjęć planet, galaktyk, jak również charakterystyki sprzętów mających związek z wyprawami w przestrzeń kosmiczną. Zdjęcia z gry wyglądają ładnie – połączenie grafiki wektorowej z fotorealistycznymi wizerunkami występujących w niej obiektów. Duża złożoność SPACE SIMULATOR powoduje, że potrzebne będzie dużo cierpliwości na zapoznanie się ze

wszystkimi występującymi zmiennymi. To cena za stuprocentowy realizm.

ORIGIN

Często ostatnio mówi się o aspiracjach przemysłu grawego do rangi jaką posiada branża filmowa. Mający ukazać się pod koniec roku nowy projekt ORIGIN przekroczy chyba wreszcie pierwsze granice dzielące obie dziedziny. A mowa o WING COMMANDER 3: HEART OF THE TIGER (CD).

Przeznaczone nakłady wynoszą 4 miliony dolarów (jakieś 20 procent budżetu przeciętnej produkcji hollywoodzkiej, a zarazem około 8 razy tyle ile kosztuje nakręcenie filmu w Polsce). Aktorskie nazwiska, które pojawiają się w czołówce: Mark Hamill („Gwiezdne Wojny”), Jason Bernard („Bez Wyjścia”), Malcolm McDowell („Kali-gula”), „Mechaniczna Pomarańcza”, „Szczęśliwy Człowiek”; z cudem graniczy dziś zaangażowanie pierwszoligowego aktora do gry komputerowej. Wystąpią także John Rhys-Davies („Żywe Cienie” z serii z Jamesem Bondem), Tim Curry („The Rocky Horror Picture Show”), „Polowanie na Czerwony Październik”), Ginger Lynn Allen („Młode Strzelby 2”), Thomas Wilson („Powrót do Przyszłości”), Jennifer MacDonald („Terminal Force”). Oprócz aktorów zagrają poprzebierani za koty Kilrathi kaskaderzy, efekty specjalne przygotowywują również pirotechnicy.

Rozmówki żywych protagonistów zastąpią żużlą trochę formułę z poprzednich części. Nie będzie już kwadratowoszczekich gości, którzy zaledwie poruszają ustami. Dziać się będą całe sceny, jak w filmie. Bajecznie prezentująca się na zdjęciach grafika SVGA symulatora (podrasowany engine STRIKECOMMANDER) oraz renderowane na stacji graficznej Silicon Graphics tła scen stanowią następne zalety. WING COMMANDER 3 ma dużą szansę wkroczyć na pole nie zdobyte dotąd przez gry komputerowe.

PSYGNOSIS

NIBELUNG'S RING (CD) autorstwa weterana programistów gier komputerowych Mike'a Singletona wywodzi się z gatunku role-playing. Obrót o 360 stopni, kilkadziesiąt występujących postaci (NPC) jak również stare skandy-nawskie legendy stanowią mocne punkty tego produktu. Dodatkową cechą systemu będzie możliwość fruwania (na grzbietach smoków). Zostaną użyte nagrane przez orkiestrę fragmenty oper Ryszarda Wagnera (!), których cykl nosił ten sam tytuł co gra — „Pierścień Nibelunga”.

W LEMMINGS 3D (CD) stworzona obserwujemy z bliska w terenie. Różne widoki z kamer ułatwiają sterowanie czeredą. Celem jak zwykle bezpieczne przeprowadzenie Lemmingów, inowację stanowi tylko wspomniany sposób widzenia akcji. Gra wydana zostanie dopiero w przyszłym roku.

Firma nie speszona klęską MICROCOSM z dużym uporem usiłuje ponownie uderzenie w tym samym kierunku. SCAVENGER 4 (CD) jest strzelaniną. Nasz pojazd leci tuż nad powierzchnią planety (grafika podobna do REBEL ASSAULT), musimy uchwycić w celownik nadlatującego przeciwnika i wcisnąć przycisk. Twórcy zaklinają się jednak, że gra będzie zawierała coś więcej.

ECSTASICA to gra z gatunku action adventure, której wydanie planuje się na początek przyszłego roku. Przemierzający opustoszałe miasto bohater zmagać się musi z całym stadem bestii, posiadając do dyspozycji wiele rodzajów broni białej jak i karabinów. Sposób widzenia akcji z różnych ujęć kamer podobny do ALONE IN THE DARK, postaci graficznie przypominają renderowane ludki z in-tru THEME PARK.

SENSIBLE SOFTWARE

Małe ruchliwe ludziki z SENSIBLE SOCCER i CANNON FODDER tym razem uczą się zasad golfu. Widziane z góry zielone pola, na których rosną drzewka, znajdują się stawy i piaszczyste rowy, zapraszają do gry. SENSIBLE GOLF prezentuje się dobrze, jak zwykle obecny będzie humor, gdyż ludziki potrafią wykonywać przedziwne ruchy narzędziem, jakim jest kij golfowy.

VIRGIN

Bardzo miłe wiadomości ma do przekazania pilotom firma VIRGIN. Gra KA-50 HOKUM to symulator helikoptera. Twórcy zapewniają o możliwości planowania własnych kampanii oraz o występowaniu wielu ujęć kamery, dzięki którym akcja nabierze dynamiki. Zdjęcia prezentują się zachęcająco, będzie cieniowanie Gou-raud'a. A także obietnica, że oprócz starć z regularnymi armiami wroga, zaistnieje możliwość zmagania się z oddziałami powietrznych piratów.

Dzieciaki nie ochłonęły jeszcze po filmowym ALLADINIE, a tymczasem ów bohater zamierza zaadaptować się również na ekranach monitorów. Do pokonania dwanaście poziomów, gdzie pozmagasz się ze sługami sułtana, przebędziesz Jaskinię Cudów. W tej disneyowskiej zrzecznościowo grafika podobna będzie do DRAGON'S LAIR.

Pietia Miczowicz

**UWAGI!!! SPECJALNA OFERTA
DLA CZYTELNIKÓW Secret Service i EGB:**
zakupy z tym kuponem w MarkSoft — taniej 5%

**Poszukujemy dystrybutorów
na terenie całego kraju.**

MARK SOFT

**W ofercie ponad 550 tytułów!!!
Amiga, PC, C-64, Atari...**

Każda gra z polską instrukcją!

**Nawiążemy kontakt z autorami
polskich programów.**

Ponadto w sprzedaży:

Amiga

Big100 (100 gier)	495
Blues Brothers	235
Brides of Dracula	295
Demon Blue	170
Gear Works	295
Skidmarks	415
Winter Supersports	230
Trolls	230
Trolls — Amiga 1200	260
Olympiad Collection	180
Oscar	250
Oscar — Amiga 1200	280
Dangerous Streets	280

PC

Big100 (100 gier)	495
Clasic Collection (4 gry)	535
Colosuss (4 gry)	440
Demon Blue	170
Gear Works	295
Valhalla	480
Winter Supersports	230
Trolls	260
Oscar	310
Dangerous Streets	280
Cover Girl Strip Poker	430

Commodore 64 (gry na kasetach)

Demon Blue	55
Elvira Arcade	85
Mega Collection (8 gier)	200

Zapowiedzi

Amiga: F16 Combat Pilot, Flight of the Intruder
PC: F16 Combat Pilot, Flight of the Intruder, Stunt Driver

**Prowadzimy sprzedaż wysyłkową
za pobraniem pocztowym.**

Wszystkie ceny podane są w tysiącach złotych i są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przesyłki.
Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znacznikiem (prosimy podawać typ komputera).

Lipńska 2, 01-833 Warszawa

tel. (0-22) 343-921 w. 12

fax (0-2) 633-66-86

TIPS & TRICKS

Sypią się gromy od ludzi, którzy czekają na opublikowanie swoich tipów. Tymczasem co drugi tip jak nadchodził do redakcji, był już w SS umieszczony! Apelujemy o uważne śledzenie publikowanych tipów.

ALIEN BREED

Amiga, Krzysztof Skywalker
W terminalu na 2 poziomie napisz:
ALIENS ARE FORGGOTS - energia.

ALLIGATE BLAGGER

C-64, Marcin Kulaziński
POKE 53264,126 - nieśmiertelność.

AMAZING SPIDERMAN

Amiga, Sebastian Jany
W HiScore wpisz się jako GENERIC.
Podczas gry wcisnąć HELP a będziesz miał nieskończoną energię.

ANNIHILATOR

C-64, Marcin Kulaziński
POKE 6295,11 - nieśmiertelność.

ANOTHER WORLD

Atari ST, Radosław Jurzysta
Kody: EDJI, HICI, FLID, EDIL,
FADK, CCAL, LIBC, KCIJ, LDCT, ICAH,
LDIJ, LALD, KJIA, LFEK, FLAK, LA-
EA, FIEI, GABK, KCOB.

ASSASSIN

Amiga, Sebastian Jany
W HiScore wpisz się jako MIDAN, a za-
czniesz od levelu, na którym skończyłeś.

BATTY

C-64, Tomasz Pawłowski
Gdy pokaże się napis „PRESS FI-
RE.” naciśnij RUN/STOP/RESTORE
i wpisz POKE 60684,189 SYS 31122.
Nieśmiertelność.

BETRAYAL AT KRONDOR

PC, Tomasz Kowalski
W części drugiej ubierzaj trochę broni
i zbroi. Gdy wejdziesz do Romney, ceny
w tym mieście skoczą 100%. Wszystkie
rzeczy sprzedawaj właśnie tam a kupuj
w innych miastach. Nie gromadź pienię-
dzy, później nie będą już potrzebne. Trzy-
maj przy sobie najwyżej 2000. Jeśli masz
kaszę to kup kłunę i wytnij kogoś z dru-
żyny (najlepiej Owyna), a później graj
w tawernach. W każdej części w każdej ta-
werne pieniądze dostaniesz tylko raz.

BUBBA'N'STIX

Amiga, Michał Kulesza
Kody: 1) 1111111111, 2)
16QTIQ7GLZ, 3) 7FVN4QRCXM, 4)
VXGXTMR3Y2, 5) 24FX72SQPT.

CANNON FODDER

Amiga, Adam Nakrewicz
Na poziomie „Deliverance” w poł-
dniowo-wschodniej części mapy, za krza-
kiem, którego pilnuje tubylec znajdziesz

50 bazook. Na poziomie „Jeep jump” na-
leży wykonać skok do wody i jak naj-
szybciej wysiąść z jeepa (jest to najsku-
teczniejszy sposób). Bunkry z drewnia-
nymi drzwiami (kolor brązowy) można
zniszczyć za pomocą granatów lub bazooki.

Amiga, Porfirion p.v. Modelka
Przy nagrywaniu gry wpisz JOOLS
jako nazwę pliku. Twój dowódca zostanie
generałem.

CAPTAIN DYNAMO

Amiga, Grzegorz Kusza, Krzysztof SKY-
WALKER
W HiScore wpisz się jako PURPLE-
RAIN. Za pomocą klawiszy plus/minus
zmieniasz levela.

CHAOS ENGINE

Amiga, Arkadiusz Kuczera
World 1, The Forest: 1 - MUD RI-
VERS, 2 - RINGS, 3 - ROCKIES, World
2, hasło: 6TT5YDW6ZLS4, The Work-
shops, 1 - MAZE, 2 - TRAPS, 3 - STE-
AM, 4 - QUARTERS, World 3, hasło:
6YLOPI0FGLS4, Fortesque Mansion, 1 -
PITS, 2 - CONFUSION, 3 - REVER-
SE, 4 - WAY OUT, World 4, hasło:
620GP9RFGLS4, The Cellars, 1 - SE-
WER, 2 - PUMP ROOM, 3 - HALL OF
MACHINES, 4 - TIME FOR CHAOS.

CHASE HQ 2

Amiga, Piotr Liganza
Aby znikły przeszkody na drodze, pod-
czas ładowania gry musisz trzymać F5 i H.

CHIPS CHALLENGE

Amiga, Piotr Liganza, Grzegorz Kusza
Wpisane podczas gry HRC spowo-
duje przeniesienie na następny planszy.

CHUBBY CHESTER

C-64, Artur Szymanski & Mariusz Paluda
Kody: 2) CKFPIJ, 3) OMCCAO, 4)
NLAMOH, 5) MGPGML, 6) LGOHJN,
7) LDOJIM, 8) JIINCGL, 9) OLBHAC,
10) OJBEPN, 11) FGJAOG, 12) LLO-
EJD, 13) BNEFGC, 14) JANBGB, 15)
DIGKKC, 16) PHCMCD, 17) NGPK-
NA, 18) PDBGAJ, 19) JPMBGA.

CIVILIZATION

PC, Sławek S., Zbyszek Kosno
Naciśnięcie SHIFT+ (prawy nawias
kwadratowy) lub SHIFT + ~ i po kolei od
1 do 6 spowoduje wyświetlenie całej mapy.

COLGATE

PC, Przemysław Dymarkowski
Na planszy tytułowej naciśnij P, L -
nieskończona energia i bomby.

CRACKDOWN

Amiga, Łukasz Horydowicz
Spauzuj grę i naciśnij jednocześnie:
M+U+R+F+S. Teraz 1 - 999 tyć, 2 -
999 amunicyj.

CRAZY CARS 3

Amiga, Piotr Liganza
Jeśli zaczniesz swą karierę od BO-
STON to na pewno wygrasz.

CYBER PUNKS

Amiga, Tomasz Jagodziński
Podczas gry naciśnij jednocześnie:
R + G + B + lewy klawisz myszy + FI-
RE w joysticku. Wówczas: FI-F5 - wy-
bór misji, 1-4 - zmiana levelu, A - ka-
raabin, S - osłona, D - druid, Z, X, C -
zmiana broni, lewy SHIFT - bomba.
Wszystkie kody: 47174, 159361,
066990, 135642, 297799.

DETROIT

PC, Pejotl
Przed grą włącz SMARTDRIVE (ka-
sza dyskowa), będzie szybciej.

DIMO'S QUEST

Dawid i Jacek Góralscy
Kody: 10) DHCLBNQG, 11) HKLB-
BTDO, 12) HUFSAOLD, 13) MUBEH-
CXO, 14) MXBCJAOM, 15) MBARE-
DOX, 16) QXBGNCHP, 17) IXBE-
CJMG, 18) DQINDEGT, 19) VE-
QGILDR, 20) JPKCHSBT, 21) RFO-
AIDQL, 22) NOQMBKDP, 23) XKR-
BLECJ, 24) TFCRBOFH, 25) TDO-
DIENH, 26) BGKCDIEJ, 27) UJMA-
ICRR, 28) JMACHSDI, 29) JKU-
AAGEX, 30) UJFALBUG, 31) ILMD-
DFHP, 32) PFOGCDLV, 33) VLMOG-
CEN, 34) MCNDLORS, 35) MDE-
QBCLR, 36) SBBJCOAK, 37)
RALBTKCC, 38) HUKPCFPM, 39)
FRAJETCV, 40) KSFAMHO, 41)
NTDMICEQ, 42) MBGFICEI, 43)
GRBLIDJK, 44) BDKGQBHU, 45)
HRCNEIBJ, 46) CGRBBFDM, 47)
BCHSDXEQ, 48) OICPELAA, 49) LA-
IEPCTO, 50) KEHOCEPI. THE END.

ELITE

C-64, Marcin Kulaziński
POKE 46848,201 - nieśmiertelność.

ELVIRA 2

C-64, Marcin Ciemiński
Gdy na poziomie 2 w katakumbach
spotkasz czarodzieja, nie trzeba wcale
przebiegać się za jego asystenta. Wystar-
czy użyć kilka razy czaru FIREBALL.

EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE

PC, Marek Szubert
Kody do leveli: 90) PARAMEDIC,
100) DOVETAIL, 110) PURSE, 120)
SPIDER, 130) ASIDE, 140) MACA-
RONI, 150) ACID, 159) PASSWORD.

FLASH BEER

C-64, Tomasz Pawłowski
POKE 9963,205 - nieśmiertelność.

FLIK FLAK

C-64, Artur Szymanski & Mariusz
Paluda, Krzysztof Szkudlarek
Kody do poziomów: 5) WELLY, 9) MO-
USE, 13) FLUTE, 17) TROUT, 21) SLIME,
25) FLANK, 29) RABIO (lub RABID).

GHOST CHASER

C-64, Krzysztof Szkudlarek
Kod do drugiego levelu: FANDA.

GHOST'N'GOBLINS

C-64, Tomasz Pawłowski
POKE 2945,173 - wieczne życie.

GIANA SISTERS

C-64, Guile
Po wygraniu gry wpisz: POKE 2447,100
SYS 2127. Nieśmiertelność.

GLOBTROTTER

C-64, Marcin Kulaziński
Naciśnij jednocześnie: C = + SHIFT
+ A + S lub RUN/STOP + SHIFT + A +
S - następny poziom.

GREAT NAVAL BATTLES NORTH ATLANTIC

PC, Pejotl
Gdy wstrzeliwujesz się w okręt wro-
ga, ustaw rodzaj salwy na NORM i ob-
służaj wybuchy, gdy ułożą się one do-
okoła wrogiego okrętu (obramuj go)
przelącz salwę na NRRW. Zacznesz
trafić. Działa to najlepiej na bliską od-
ległość (mniej niż 10000 m). Gdy okrę-
ty są dobrze wstrzelane w przeciwnika
(warunek konieczny!) i uzyskują śred-
nio jedno trafienie z salwy typu NORM,
przelączenie na NRRW zwiększy ilość
trafień do 2-3 (zależy od ilości dział).

HARE RAISING HAVOC

Amiga, Dziadek Borys
Kombinacja: SHIFT + ALT + CTRL + F5
przenosi na następny poziom.

HERO

C-64, Tomasz Pawłowski
POKE 13865,0 - nieśmiertelność.
POKE 14652,25 - brak przeciwników.

JACK THE BOMB-MANIAC

C-64, Wehrwolf
Na planszy tytułowej naciśnij (strzał-
ka w lewo) RETURN i wcisnąć FIRE
w joyu (drugi pon). Po rozpoczęciu gry
będziesz miał oznaczone pierwsze trzy
bomby, ale tylko do piątego etapu.

JAMES POND

Amiga, Grzegorz Kusza
Podczas gry wpisz JUNKYARD i wcisnąć
RETURN - nieśmiertelność. Teraz D otwie-
ra wszystkie przejścia w danym etapie.

JURASSIC PARK

PC, Tomasz Samplik
Aby zacząć od części 3D, zamień na-
zwami pliki jp2d.exe i jp3d.exe. Proste
agenialne!

KONSTRUKTOR

Amiga, Grzegorz Kusza
Kody do leveli: 6) 004D2, 11) 01348, 16)
02B62, 21) 04D20, 26) 07882, 36) 0EC32.

LANDER

Amiga, Grzegorz Kusza
W trakcie wyświetlania menu wpisz
LTUS. F8 powoduje potem przejście do
następnego levelu.

LASER STRIKE

C-64, Marcin Kulaziński
POKE 16475,173 - nieśmiertelność.

LETHAL WEAPON

Amiga, Robert Kosowski & Rafał Mazgaj
Kody: 1) SYLPRO, 2) CSLEEL, 3)
PSRPA, 4) BALARF.

LIBERATOR

C-64, Tobiasz Strak
Aby uwolnić swych braci z więzienia
musisz posiadać klucz i strzelbę.

LOTUS 3

Amiga, Simon the Hook
W code wpisz CU AMIGA - niespodzian-

ka. Jako imiona obu graczy wpisz BAKTO-THEFISH – nie będziesz musiał konczyć etapu, by przejść do następnego. W rubryce COURE ustaw okrycia a w CODE wpisz GAMESMASTER – wyjść z mistrzami.

MAGICLAND DIZZY

C-64, Frolek
Nie musisz wcale zbierać diamentów dla strażnika przy moście. Wystarczy odciać nożem stojącą obok kózę i pognąć kijkiem.

MANAGER

PC, Tomasz Swiętek
Jeśli chcesz mieć najlepszych zawodników i pełną kasę, przejdź do menu, w którym zmieniasz parametry gry (szybkość, animacja itp.) i trzymając strzałkę nad MAIN MENU wcisnij A + D + G + P. Trzymaj aż pokaże się biała ramka. Czasami może nie zadziałać.

McDONALD's LAND

Amiga, Piotr Liganza
Jeśli znajdziesz się w Bonus Room i spadniesz na dół to naciśnij FIRE. Otworzą się drzwi. Teraz naciśnij P a znajdziesz się z powrotem na początku tego poziomu.

METAL MUTANT

PC, Zaslusowane
Dział tips z Atari ST zamieszczony w SS'11.

MORTAL KOMBAT

Amiga, Adrian Rogalski
Wybierz LIU KANGA. Podczas walki z komputerem na moście (PIT) wygrał tak, by przeciwnik ani razu cię nie dotknął (FLAWLESS VICTORY – DOUBLES) i zastosuj mu FATALITY tak aby spadł z mostu. Następnym przeciwnikiem będzie gość o imieniu REPTILE. Nie masz z nim szans.

Amiga 1200, Piotr P.
a) Zaraz po wgraniu gry, gdy ukaże się marmurowa tablica z czerwonymi napisami, wpisz cztery razy te słowa: KOMBAT VIRGIN PROBE. Napięty zmieni kolor na biały. Odtąd graż w MORTAL w wersji amerykańskiej (BRUTALS OFF).

b) Na ekranie wyboru (GAME START i OPTIONS) wpisz trzy razy: CHEAT MODE PLEASE RYSZKA RULES, a ukaże się dodatkowe menu CHEAT MODE.

c) Jeśli już wpisałeś powyższy kod, wpisz jeszcze trzy razy słowo: DIAGNOSTICS i wejdź do CHEAT MODE (sam nie wiem co to jest). SPACE – wyjście.

NAJEMNIK

Atari XL/XE, Paweł Smolarek
Wpisując w podaniu: BILBO, EL-ROND, GALADRIELA, ARAGON lub MITHRANDIR dokonasz cudów.

NEW ZEALAND STORY

Amiga, Super-Rodzyna
Gdy pojawi się ekran tytułowy wpisz: FLUFFY KIWIS FOR PRESIDENT. Typowa nieśmiertelność. Za pomocą klawisza HELP przeskakujesz etapy.

NICKY BOOM

Amiga, Maczek-Ken
Kody: 2) MEDIT, 3) KRATTY, 4) MIRTES, 5) ARRAX, 6) JANIR, 7) TRINOS, 8) SIXAN.

NICKY 2

Amiga, Piotr Mieczkowski
Kody do leveli: 2) DRACO, 3) ATIKH, 4) FRAM, 5) LURNA, 6) PALET, 7) MIURA, 8) SŁORY.

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Amiga, Piotr Liganza
Jeśli zdobędziesz około 65 punktów

z każdej następnej trasy weźmiesz klawisz ESC to zdobędziesz tytuł mistrza świata.

ORMUS SAGA

C-64, Tobiasz Szlęk
Czasami w Port Eadis można dostać darmowe jedzenie – warto się zalać. Nie bądź jednak zbyt zachłanny – jeśli przekroczysz liczbę 255 to gra się zawiesi.

P.P. HAMMER

C-64, Axel & Crush, Artur Szymański & Dariusz Paluda
Kody do leveli: 01) SARDINEN, 02) GARDINEN, 03) COUSINEN, 04) SCHIENEN, 05) BIENEN, 06) MIENEN, 07) SCHMIDT, 08) MUELLER, 09) MEIER, 10) HINZ, 11) KUNZ, 12) SCHULZ, 13) SCHNEIDA, 14) ALLE, 15) MEINE, 16) ENTCHEN, 17) SCHWIMM, 18) AUFM, 19) SEE, 20) GOODBYE, 21) AND, 22) THANKS, 23) FOR, 24) THE, 25) FISH, 26) FOURTY, 27) TWO, 28) DA.

PAC MAN

C-64, Tomasz Pawłowski
POKE 3451 x gdzie x – ilość żyć.

PANG

Amiga, Grzegorz Kusza
W piątym levelu zestrzel wszystkie zapory. Z ostatniej wypadnie dodatkowo życie.

PETER SCHILTON'S

C-64, Krzysztof Szkudlarek
Kody do leveli: B) 5424, C) 3888, D) 1828, E) 2881, F) 4121, G) 6186, H) 7126, I) 8685, J) 5625.

PINBALL FANTASIES

Amiga, Łukasz Horydowicz, Super-Rodzyna, Krzysztof Skywalker
Uzupełnienie tipsa z nr 2. Wpisanie HIGHLANDER powoduje, że piłka staje się cięższa. Wpisanie FAIR PLAY wyłącza działanie ułatwień.

POPULOUS

PC, Mat
Kody: 1) HURTOUTORD, 3) TIMUSLUG, 4) CALDIEHILL, 5) SCOQUEMET, 6) SWAVER, 7) KILLPEING, 8) EOAOZORD, 9) BURWILCON, 10) MORINGILL, 11) NIMHILL, 12) BILCEMENT, 14) WEAHVHPHAM, 15) ALPOUTOND, 17) IMMUSILL, 18) HOBBIETORY, 19) BUGQVEEND, 20) SHADDET, 21) CORPEHAM, 23) SADOWILLLOW, 24) LOWINGICK, 26) VERMEEND, 27) MINMPME, 31) DOVVSICK, 32) SHIDEHOLE, 34) JOSTME, 35) TIMPEOLD, 36) CALOZBOY, 37) SCOWILDOR, 38) SWAJNPAL, 39) KILLOHOLE.

PREDATOR 2

C-64, W.A.R.
Podczas gry wcisnij BACKSPACE. Zaczynasz od początku, ale każde naciśnięcie FIRE będzie powodowało wybuch a nie strzał.

PREHISTORIK

PC, B.J.
Kody do leveli: 1) 5FBA, 3) 85E9, 4) 1901, 7) 398B, 8) CCAZ.

PREHISTORIK 2

PC, Smiertana
Kody do leveli. Poziom BEGINNER: 1) 7120, 2) D4C4, 3) 3861, 4) 9C05, 6) 4643, 7) A9E7, 8) 0D84. Poziom EXPERT: 1) 1866, 2) 7F02, 3) C5A3, 4) 2940, 6) F080, 7) 3722, 8) 9AC6, 9) FGE62. Aby ukończyć grę trzeba grać na poziomie EXPERT.
PC, Sławek S.
Kody: 1) FEFO, 2) F4E0, 3) F8BE, 4) 08FF, 5) 1305, 6) D6D0, 7) E0DE.

PREMIERE

Amiga, Bulk Dogan
Na ekranie tytułowym wpisz STARKPLUGS, teraz wpisanie w czasie gry CHEAT da ci nieśmiertelność.

PRZEMYTNIK

Atari XL/XE, Hans
Po kupieniu „Błyska” odepłódź onej galaktyki i już wygras.

QUEST FOR TIRES

C-64, Tomasz Pawłowski
POKE 14864.D – widoczne typie.

RAINBOW ISLAND

Amiga, Piotr Liganza
Jeśli chcesz przejść obok Dżakuli, musisz zebrać klejnoty w następującej kolejności: RED, ORANGE, YELLOW, GREEN, BLUE, INDIGO, VIOLET.

RELAXED MOTIONS

C-64, Artur Szymański & Mariusz Paluda
Kody: 1) OOPS UP, 2) CULT OF SNAP, 3) MOVE ANY, 4) MOUNTAIN, 5) JOE LE TAXI, 6) LAMBORGHINI, 7) DON'T PANIC, 8) TRILLIAN, 9) ROCKETER, 10) BACKDRAFT, 11) DUCK TALES, 12) BANANE, 13) JUCCA BALME, 14) COMPACT DISC, 15) LASER, 16) MOUNTAINBIKE, 17) SWATCH, 18) BREE, 19) BOSS, 20) DOTHE, 21) BARTMAN, 22) AMY CRANT, 23) HIP HOP, 24) ALAF, 25) ENIGMA.

RESCUE RANGERS HEROES

PC, Przemysław Dymarkowski
W czasie gry naciśnij dwa razy ESC i raz F1. Zostaniesz przeniesiony do następnego poziomu.

ROBOCOP

Amstrad (uhh!), Marek Lis
Gdy cyfry na stronie tytułowej dojdą do 000 naciśnij spację – nieśmiertelność.

ROME AD'92

PC, Marek Szubert
Przytrzymanie klawisza ALT i wciśnięcie poniższych kodów daje rozmaite efekty.
Herculanum: 764 – uderzenie błyskawicy, 826 – erupcja wulkanu, 283 – przypływ pieniędzy na ręce armii, 472 – kończy level.
Rome 1: 442 – wieczer, 443 – noc, 719 – zakup niewolników, 508 – zakup niewolnic, 426 – rozpoczęcie handlu niewolnikami, 682 – kończy level.
Britain: 233 – pożar, 234 – noc, 235 – dzień, 232 – deszcz, 490 – kończy level.
Rome 2: 114 – zakup niewolników, 442 – wieczer, 443 – noc, 551 – zakup extra niewolnicy do własnego użycia (!!!), 362 – kończy level.
Egypt: 809 – kończy level, Rome 3: 403 – noc, 434 – zakup niewolników, 624 – kończy level. Kody te wprowadzają urzeka w czasie gry (z ALT).

SABOTEUR

C-64, M&M's
Gdy znajdziesz bombę, szybko bierz ją i zostawij, kilka razy w tym samym miejscu. Za każde zostawienie dostajesz 10.000\$. Uważaj tylko by nie przebić licznika, bo będziesz miał zero.

SETTLERS

Amiga, Kysio
Gdy na szlaku przepływają wózy będzie wielka woda, to zamieść ją omiłą, połóż drogę z wodą i postaw ludzika (rybika). Będzie on przewoził towary 29 godzin na dobę.

SOLOMON'S KEY

Amstrad (ehh!), Marek Lis
Na planszach 5, 11 i 14 kulej w kłuczyk. Weź go i idź do wyjścia. Następna plansza to plansza specjalna.

SORCERY

Amstrad (pff!), Marek Lis
Usiądź na garbku. Uzupełnij energię.

SPY WHO LOVED ME

Atari ST, Radosław Jurzysta
Dział tips z Amigi z numeru 9.

STEG THE SLUG

C-64, Robert Kosowski & Rafał Mazgaj
Kody do leveli: 2) RDNUHCCMGU, 3) EDOUTICKO, 4) HDPFUVLIC, 5) ODOMFUVLIC, 6) MEBHETPIAG, 7) LECCODTRHK, 8) NEDGFLDVR, 9) OEFVHAGHLV, A) PETTHIGLD. CONTROL – następny poziom.

STREET ROD

PC, Leszek Świerczyński
Zaraz po rozpoczęciu kup pierwszy najtańszy samochód. W garażu wyjmij z niego silnik i spróbuj spalić auto za 30.000\$. Powinieneś zobaczyć tekst: You are crazy, but I take it!

STUNT CAR RACER

Amiga, Piotr Liganza
Po minięciu pierwszego zakrętu dodaj gazu i przejedź przez rampę z prędkością około 150. Bardzo efektowne!

SUPER FROG

Amiga, Piotr Mieczkowski
Kolejny kod: 7.1) 387211.
Amiga, Katarzyna Wyszyńska
Gdy lecisz w kosmosie naciśnij ESC – jesteś nieśmiertelny.

TAPPER

C-64, Tomasz Pawłowski
POKE 15889.163 – nieśmiertelność.

TASK FORCE 1942

PC, Pejotl
Gdy grasz Amerykanami w scenariusz kampanijny (GUADALCANAL CAMPAIGN), nie wahaj się i nie oszczędzaj okrętów tylko wysyłaj wszystkie wojska jakie masz (z zaopatrzeniem), od razu na GUADALCANAL. Gwarantuje ci to szybkie i zwycięskie zakończenie kampanii.

THUNDERBLADE

C-64, W.A.R.
POKE 4159.253 (253 helikopterów) i SYS 4096.

TINY SKWEES

Amiga, Bob
Kody do leveli: 1) ADJUCES, 2) GASIANDI, 3) GROIDEKN, 4) RESTUSHA, 5) ENTRILACO, 6) BOTCREPA, 7) OCTOANVA, 8) COADSUPP, 9) RAWBSKIT, 10) TANGVILI, 11) DENAJAIN, 12) VAMBTHEA, 13) UNPASUBO, 14) LANDPAPY, 15) PREPPAND, 16) NIFESAILO, 17) BROCPINDI, 18) BUSKPULI, 19) LOGIMARA, 20) OCTOGLAB, 21) TRISEMES, 22) CONVEJO, 23) RENDCLIN, 24) NEGAPOLY, 25) PETRACCE, 26) SPONENCR, 27) LAZYHOMI, 28) HENDOUTH, 29) PAPYEP, 30) COCKSTUM, 31) ETHIGANG, 32) INLANDONC, 33) INTEASSA, 34) MASTWOOD, 35) ABROINST, 36) BACKBANA, 37) ECLOWHIP, 38) GROIMPO, 39) CUBACUBA, 40) DECDROL, 41) SIMPUNDE, 42) UNHUSCHO, 43) LEGAMURA, 44) ANIMCATE, 45) LAUGMAGE, 46) PALSDDYSS, 47) BROCREVE, 48) PORRUNDE, 49) UIGUAPER, 50) NONHMISC, 51) PERUSMIT, 52) DYSSDEKN, 53) DJURGASI, 54) ODORCAUS, 55) PEASANCH, 56) URORDEFE, 57) SVBPICK, 58) RULASCAR, 59) NODUCOPH, 60) COBEGALE, 61) TROLTACS, 62) PEASVAMB, 63) XYLOWIRE, 64)



Rys. Paweł IAFFY Trol

SCIUMINT, 65) EUGERUNE, 66) ERUPLOT, 67) MARICONK, 68) NURSHISP, 69) SNOBHOMO, 70) PORTCARO, 71) CHARGEDA, 72) UNNEPOWS, 73) POONROMA, 74) PREAPREP, 75) SAILZOO, 76) ISO-SNURS, 77) HENDWOOD, 78) AGONUPSN, 79) LANDDINY, 80) NICK-MAST, 81) PICKROLL, 82) OUTSPOT, 83) KALAACCE, 84) TELORULA, 85) WORKLAUD, 86) GRAJULA, 87) POLOOCTO, 88) REPADETA, 89) FELDUNFO, 90) BADIVELL, 91) PATIBEEF, 92) TITASAVC, 93) PUPUNPR, 94) MASTERUP, 95) QUARFELD, 96) GRIFSIDE, 97) WHITUNNI, 98) DOWNINSU, 99) UNLISOP, 100) MUAD DIB.

U96

C-64, Crush, Dr. Sharky
Komputer nigdy nie wybiera pozycji swych statków losowo. Obraca tylko pozycje rwyh statków wokół osi X i Y. Np. jeśli umiesz statk w lewym dolnym rogu, to komputer umieści taki sam statek w prawym górnym rogu.

UFO ENEMY UNKNOWN

PC, Pejotl
Na początku gry stawiaj na siłę ognia własnych żołnierzy. Najlepszy będzie tu AUTO-CANNON z amunicją eksplodującą (AC-HE). Oprócz wrogów, możesz nią także usuwać przeszkody zasłaniające ci widok – żywoptory, drewniane baraki (w nocy dobra będzie amunicja zapalająca AC-I do oświetlenia terenu). Poza tym używaj czołgów. Mają one dużą ruchliwość, są więc świetnym narzędziem rozpoznania. Postaraj się też szybko przebrać ALIEN GRENADE i LASER WEAPON. Wraz ze wzrostem umiejętności żołnierzy zrezygnuj z czołgów (ich strata kosztuje sporo punktów) aż do momentu wynalezienia, silniej opancerzonych, czołgów poduszkowych (HOVERTANK). W miarę wzrostu opancerzenia wroga optymalną bronią będzie LASER RIFLE (a potem HEAVY PLASMA) i 3-5 ALIEN GRENADE (rozwalają nawet murowane ściany). HEAVY LASER jest zbyt ciężki i nie posiada opcji AUTO-FIRE by polecać go jako dobrą broń. Gdy wchodzisz żołnierzem do pomieszczenia za-

wsze obróć się by sprawdzić, czy wróg nie czai się z boku, tuż przy drzwiach. W dużych zadymionych pomieszczeniach także nie wystarczy jeden rzut oka. Gdy wróg stoi w dymie dalej niż 10 pól od żołnierza, może nie zostać zauważony! Nie obiecuj sobie wiele po MOTION SCANNER, jego używanie jest w większości wypadków stratą czasu. Natomiast koniecznie wyprodukuj MED-KIT. 2-3 na drużynę wystarczą.

UOHI

C-64, Crush & Axel
Kody do leveli: 01) 01B082, 02) 02B039, 03) 03B048, 04) 04B023, 05) 05B074, 06) 06B067, 07) 07B056, 08) 08B035, 09) 09B020, 10) 10A491, 11) 11A482, 12) 12A439, 13) 13A448, 14) 14A423, 15) 15A474, 16) 16A467, 17) 17A456, 18) 18A435, 19) 19A420, 20) 20D591, 21) 21D582, 22) 22D539, 23) 23D548, 25) 25D574, 26) 26D567.

VERMEER

Wszystkie, General R.H.
Obrazy podzielone są na 8 epok. W każdej epoce należy skompletować pięć obrazów.
Epoka 1 VERMEER: 1-5) VERMEER
Epoka 2 BAROCK: 6) REMBRANDT, 7) HALS, 8) RUBENS, 9) BREUGHEL, 10) MURILLO
Epoka 3 KLASICISMUS: 11) DAVID, 12) GOYA, 13) INGRES, 14) CHAROIN, 15) MILLET
Epoka 4 ROMANTIC: 16) TURNER, 17) CONSTABLE, 18) GERICAULT, 19) FRIEDRICH, 20) RUNGE
Epoka 5 IMPRESSIONISM: 21) MONET, 22) PISSARO, 23) CZESANNE, 24) DEGAS, 25) RENOIR
Epoka 6 SYMBOLISM: 26) MOREAU, 27) KLIMT, 28) HOLDER, 29) WHISTLER, 30) KHNOPFF
Epoka 7 EXPRESSIONISM: 31) DEKAIN, 32) KIRCHNER, 33) MARC.

34) MACKIE, 35) MUNCH
Epoka 8 MODERN: 36) VAN GOGH, 37) GAUGUIN, 38) KLEE, 39) PICASSO, 40) BRAQUE.

VIZ

Amiga, Grzegorz Kusza
Podczas wyboru zawodnika wpisz WHAT A LARGE SET OF BOLLOCKS i wcisnąć RETURN. Klawisze 1-5 przenoszą po etapach.

WHO DARES WINS

C-64, Tomasz Pawłowski
POKE 4516,255 – nieśmiertelność.

WHO DARES WINS 3

C-64, Tomasz Pawłowski
1) POKE 15697,173 – nieśmiertelność.
2) POKE 5201,255 – nieśmiertelność.

WŁADCY CIEMNOŚCI

C-64, Krzysztof Szkuclarek
Droga przez pustynię: 2 x prosto, 3 x w lewo, 4 x prosto, 2 x w prawo, 2 x prosto.

WORKING STONE

C-64, Tobiasz Szlęk
Kody: 1) BEACH, 2) GOING, 3) WAYS, 4) THINKY, 5) FUNNY, 6) SLIME, 7) GO, 8) FLY, 9) PASS, 10) GIGAR, 11) HORROR, 12) WORLD, 13) HELL, 14) MAPPET, 15) STAR, 16) SHIT, 17) BOTTLE, 18) DIOXIN, 19) HARD, 20) PLAY, 21) FREE, 22) COOL, 23) AMEN, 24) OH, 25) BABY, 26) HOME, 27) BOMB, 28) CLEAR, 29) JAMES, 30) FREAKS, 31) PIT, 32) VOLLEY, 33) QUIT, 34) ARTIST, 35) FILTER, 36) MANIA, 37) STERN, 38) LOVE, 39) NEAPL, 40) NEMESIS, 41) NEON, 42) SNOOPY, 43) GOON, 44) KILL, 45) PAINT, 46) YEAH, 47) FUCK, 48) GOAL, 49) KISS, 50) ENDING.

DOM SPRZEDAŻY WYSŁKOWEJ

02-903 Warszawa, ul. Powalińska 40/24

Najciekawsze gry na Amigę i IBM PC – każda z polską instrukcją obsługi
Wypełnij blankiet i wyślij, a za dwa tygodnie otrzymasz zamówioną przesyłkę

SAGITA

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM NASTĘPUJĄCE GRY:

(imię i nazwisko)

(dokładny adres z kodem)

(podpis rodzica)

zamówienie płacę przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA

TYTUŁ GRY	cena w tys.	ilość szt.
<input type="checkbox"/> 688 ATTACK SUB	270.000,-	
<input type="checkbox"/> BACK TO THE FUTURE	161.000,-	
<input type="checkbox"/> BIG 100 (100 GIER)	470.000,-	
<input type="checkbox"/> BIRDS OF PREY	270.000,-	
<input type="checkbox"/> BLACK CRYPT	270.000,-	
<input type="checkbox"/> BLUES BROTHERS	223.000,-	
<input type="checkbox"/> BRIDES OF DRACULA	280.000,-	
<input type="checkbox"/> CIVILIZATION	519.000,-	
<input type="checkbox"/> DANGEROUS STREETS	266.000,-	
<input type="checkbox"/> DAYS OF THUNDER	161.000,-	
<input type="checkbox"/> DEMON BLUE	161.000,-	
<input type="checkbox"/> DRACULA	484.000,-	
<input type="checkbox"/> DUNE	270.000,-	
<input type="checkbox"/> DUNGEON MASTER	270.000,-	
<input type="checkbox"/> GEAR WORKS	280.000,-	
<input type="checkbox"/> HARPOON	270.000,-	
<input type="checkbox"/> HIRED GUNS	838.000,-	
<input type="checkbox"/> INDIANAPOLIS 500	270.000,-	
<input type="checkbox"/> INNOCENT UNTIL CAUGHT	683.000,-	
<input type="checkbox"/> MIG 28M	270.000,-	
<input type="checkbox"/> OSCAR	237.000,-	
<input type="checkbox"/> SHADOWLANDS	270.000,-	
<input type="checkbox"/> SKIDMARKS	394.000,-	
<input type="checkbox"/> SPACE HULK	513.000,-	
<input type="checkbox"/> SYNDICATE	584.000,-	
<input type="checkbox"/> TROLLS	218.000,-	
<input type="checkbox"/> WINTER SUPERSPORTS	218.000,-	

IBM PC

TYTUŁ GRY	cena w tys.	ilość szt.
<input type="checkbox"/> 688 ATTACK SUB	270.000,-	
<input type="checkbox"/> ARDENY PC	390.000,-	
<input type="checkbox"/> BETRAYAL AT KRONDOR	871.000,-	
<input type="checkbox"/> BIG 100 (100 GIER)	470.000,-	
<input type="checkbox"/> BIRDS OF PREY	270.000,-	
<input type="checkbox"/> CIVILIZATION	548.000,-	
<input type="checkbox"/> CLASSIC COLLECTION (4 GRY)	508.000,-	
<input type="checkbox"/> COLOSSUS (4 GRY)	418.000,-	
<input type="checkbox"/> COVERGIRL STRIP POKER	408.000,-	
<input type="checkbox"/> DANGEROUS STREETS	266.000,-	
<input type="checkbox"/> DEMON BLUE	161.000,-	
<input type="checkbox"/> DRACULA	484.000,-	
<input type="checkbox"/> DUNE	270.000,-	
<input type="checkbox"/> DUNGEON MASTER	270.000,-	
<input type="checkbox"/> F-15 STRIKE EAGLE II	781.000,-	
<input type="checkbox"/> F-117A	871.000,-	
<input type="checkbox"/> FIELDS OF GLORY	854.000,-	
<input type="checkbox"/> GEAR WORKS	280.000,-	
<input type="checkbox"/> HARPOON	270.000,-	
<input type="checkbox"/> HEROES OF THE 35TH	270.000,-	
<input type="checkbox"/> HIRED GUNS	897.000,-	
<input type="checkbox"/> INCREDIBLE MACHINE	427.000,-	
<input type="checkbox"/> INDIANAPOLIS 500	270.000,-	
<input type="checkbox"/> INDYCAR RACING	793.000,-	
<input type="checkbox"/> INNOCENT UNTIL CAUGHT	830.000,-	
<input type="checkbox"/> KASPAROV'S GAMBIT	660.000,-	
<input type="checkbox"/> KING'S QUEST VI	695.000,-	

IBM PC

TYTUŁ GRY	cena w tys.	ilość szt.
<input type="checkbox"/> LURE OF TEMPTRESS	488.000,-	
<input type="checkbox"/> M. JORDAN IN FLIGHT	415.000,-	
<input type="checkbox"/> MIG 28M	270.000,-	
<input type="checkbox"/> OH NO! MORE LEMMINGS	270.000,-	
<input type="checkbox"/> OSCAR	294.000,-	
<input type="checkbox"/> PATRIOT	543.000,-	
<input type="checkbox"/> POWERMONGER	270.000,-	
<input type="checkbox"/> PRIVATEER	732.000,-	
<input type="checkbox"/> QUEST FOR GLORY II	588.000,-	
<input type="checkbox"/> RETURN OF THE PHANTOM	793.000,-	
<input type="checkbox"/> RISKY WOODS	280.000,-	
<input type="checkbox"/> SEAL TEAM	488.000,-	
<input type="checkbox"/> SHADOWCASTER	793.000,-	
<input type="checkbox"/> SHADOWLANDS	270.000,-	
<input type="checkbox"/> SPACE HULK	647.000,-	
<input type="checkbox"/> STRIKE COMMANDER	793.000,-	
<input type="checkbox"/> SYNDICATE PL	680.000,-	
<input type="checkbox"/> TASK FORCE 1942	780.000,-	
<input type="checkbox"/> THEATRE OF WAR	244.000,-	
<input type="checkbox"/> TROLLS	241.000,-	
<input type="checkbox"/> ULTIMA VII	732.000,-	
<input type="checkbox"/> ULTIMA UNDERWORLD	698.000,-	
<input type="checkbox"/> ULTIMA UNDERWORLD II	732.000,-	
<input type="checkbox"/> VALHALLA	458.000,-	
<input type="checkbox"/> V FOR VICTORY II	495.000,-	
<input type="checkbox"/> WINTER SUPERSPORTS	218.000,-	
<input type="checkbox"/> XENOBOTS	427.000,-	

**UWAGI!!! OFERTA SPECJALNA
DLA CZYTELNIKÓW Secret Service i KGB:
zakupy z tym kuponem w MarkSoft - taniej 5%**

**Poszukujemy dystrybutorów
na terenie całego kraju.**

MARK SOFT

**W ofercie ponad 550 tytułów!!!
Amiga, PC, C-64, Atari...**



SURF NINJAS

Nawalanko-kopanka jak się patrzy! Zawiera elementy zbieracko-przygodowe! Scenariusz oparty na niezłym filmie, którego nikt w Polsce nie widział!

Cena: 280 tys.

Amiga 1200 - tylko!
PC - min. 286, 12 MHz, 536 RAM, 10 MB HD

1869
Gra historyczno-kupiecka opowiadająca o burzliwym okresie handlu morskiego w II połowie XIX w. Gra dla 1-4 graczy! Opisana w SS'10.

Cena: 320 tys.

Amiga - 1 MB, wszystkie modele
PC - min. 286, 576 KB RAM, EGA, VGA



EURO SOCCER

Kolejne spojrzenie na skomplikowane losy kopacza „szmaty” usiłującego się przebić w gronie 64 drużyn podzielonych na 8 lig. Gra dla 1-2 graczy. Urozmaicenia, np. zmienna pogoda.

Cena: 280 tys.

Amiga - 1 MB wszystkie modele
PC - 640 KB RAM, 6GA, VGA

MEGA COLLECTION

8 gier, w tym 2 olimpiady! Sport, zręczność i karate! A to wszystko zapakowane razem na 5 kasetach dla miłośników Commodore.

Cena: 210 tys.

C-64 - nagrania kasetowe



Nawiązujemy kontakt z autorami polskich programów.

Lipińska 2, 01-833 Warszawa

tel. (0-22) 343-921 w. 12

fax (0-2) 633-66-86

MAD DOG 2

THE LOST GOLD

Rolę tam. MAD DOG eksplorował i podniósł do granic możliwości. Teraz dzięki części przygód na Dzikim Zachodzie Rozbójnik Wściekły Pies obrabował bank, a złoto zagrzebał w ukrytej pieczarze. Na wygrawę po skrzynię kosztowności...

ści wyróżnia trójka bohaterów - Indianin Ormęca Wydrza, szlachetny Kucyński Borek oraz Profesorek. Do końca dobrze tylko jeden, którego doprowadzi koniec lufy twego rewolweru...

Gra już tak nie podnieca, jak poprzednia część. Nie ma tej atmosfery zaskakującego miasteczka, akcja jest urywana. Niekiedy nie skupuje jej na dyskiecie - prawie 500 MB.

John Zabiyska

Dystrybutor: CD Projekt
tel. (0-2) 621-46-28

AM.LASER GAMES'94
PC CD-ROM
VGA, SB, GUS

PRZYGODOWA
85 85 90

Cena w tym zestawie VAT



KOEI uraczyła fanów strategii grą **GENGHIS KHAN (CZYNGIS CHAN)** wydaną w br. W stosunku do poprzednich gier tej firmy, ta jest nieporównywalnie lepsza, chociaż do doskonałości jeszcze sporo brakuje. KOEI znacznie poprawiła grafikę i dźwięk, wprowadziła elementy animacji, uprościła sterowanie akcją gry.

Akcja **GENGHIS KHAN** dzieje się w średniowieczu – XII i XIII wiek, zaś tytułowy bohater gry – **CZYNGIS CHAN** nie jest jej jedynym. Grać możesz na trzech mapach: średniowiecznej Mongolii (jedna) i ówczesnego średniowiecznego świata obejmującego Europę, Azję i północną Afrykę (dwie). Dla każdej z map możesz wybrać jeden z kilku scenariuszy. W każdym z nich inny jest bohater gry oraz państwo (kraj), z którego masz dokonać podboju ówczesnego świata. Bohaterami gry są znani historyczni władcy azjatyccy i europejscy.

Gra ma trzy poziomy dowodzenia: strategiczny (głównie administrowanie prowincjami dla potrzeb militarnych oraz dyplomacją), operacyjny (koncentrowanie oddziałów do ataku lub obrony, łączenie ich w zgrupowania oraz wyznaczanie celów ich marszu), taktyczny (rozgrywanie bitew). Jeśli nie dajesz sobie rady, z którymiś z poziomów dowodzenia, możesz przekazać je komputerowi. Zrobi to poprawnie, ale nie doskonale. Lepiej zrobisz to na pewno ty, jeśli przytozysz się do administrowania, dyplomacji oraz dowodzenia i uważnie przeczytasz artykuł.

Akcja gry jest ciekawa i trzymająca w napięciu, tym bardziej, że projektanci KOEI, jak zwykle w swoich grach, co jakiś czas uszczęśliwiają cię huraganami, zarazami, suszami i powodziami. Jeśli mimo to dajesz sobie jakoś radę, a twoje imperium ciągle rośnie – spo-

dziewaj się, że kilku z twoich zarządców wypowie ci posłuszeństwo i ogłosi autonomię. Chyba wiesz co w takiej sytuacji zrobiłby **CZYNGIS CHAN**? Jeśli więc podejmiesz się podboju świata nie spodziewaj się łatwych sukcesów – jeśli jednak je osiągniesz, to na pewno poznasz cienie i blaski władzy.

CEL I ZASADY GRY

Gra przebiega w kwartalnych turach a jej celem jest stworzenie imperium: – na pierwszej mapie – przez zjednoczenie Mongołów (cztery scenariusze), – na dwóch następnych – przez podbój sąsiednich i dalszych państw (po sześć scenariuszy na każdej z map).

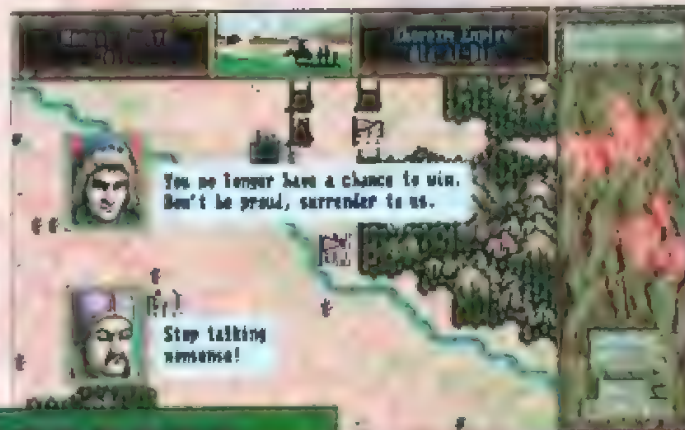
Dla osiągnięcia tego możesz (nazwy opcji podano tak jak występują w grze)

1. Wystawiać wojsko i dowodzić nim, na co składają się:
 - zaciąganie, szkolenie i wyposażanie oddziałów różnych formacji (UNIT). Każdy oddział liczy po 200 żołnierzy, a wystawia się go jako gotowy do walki. Ma określone wykształcenie (TRAIN) i wyposażenie (ARMS), zwykle niezbyt wysokie, co zmusza cię do szkolenia



żołnierzy i zakupów uzbrojenia. Oddziały możesz wystawiać z miejscowych zasobów rekruta (DRAFT) lub zaciągając najemników (MERCEN). Możesz je również rozwiązywać (DISMISS). Zasoby rekruta są jednak ograniczone, a ich nadmierne wyeksploatowanie negatywnie wpływa na produktywność prowincji. Każdy kolejny zaciąg w tej samej prowincji daje co raz słabsze oddziały. Najemnicy są lepsi, ale na ogół znacznie drożsi. Oddziałów nie musisz uzupełniać po bitwie. Robi to za ciebie komputer korzystając z twoich zasobów rekruta, przy czym przywraca stopień wykształcenia i wyposażenia z przed bitwy. Oddziały zniszczone w czasie bitwy nie są otwierane. Jeśli zabraknie ci pieniędzy na kwatery zsold, komputer również cię wyręczy i rozwiąże te oddziały, dla których zabrakło pieniędzy, przy czym rozpocznie likwidację od najmniej wartościowych formacji. Dla celów militarnych (zaciąganie wojska, zold i zapewnienie żywności) będziesz zmuszony przemieszczać (SEND) pieniądze (GOLD) i żywność (FOOD) pomiędzy prowincjami,

- dowożenie wojskiem: przemieszczanie oddziałów w celu ich koncentracji (MOVE), grupowanie oddziałów w zgrupowania – LEGIONS (mogą liczyć do 4 oddziałów), podejmowanie decyzji o agresji (ATTACK) i kierowanie ich ruchem w trakcie operacji zaczepnej (podbój) lub obronnej (jeśli się spóźniłeś z atakiem lub masz rebelię niezadowolonych poddanych). Dla przeprowadzenia operacji armię musisz zaopa-



trzyć w żywność, przy czym 1 jednostka żywności wystarcza dla 1 żołnierza na 30 dni walki. W przypadku operacji ofensywnej musisz wypłacić dodatkowy zold – 50 goldów dla każdego oddziału. Operacja defensywna nie kosztuje nic – najwyżej utratę głowy lub prowincji. Operacje są przeprowadzane na mapach prowincji uwzględniających rzeźbę terenu. Operacja, przy pełnym zaopatrzeniu wojska w żywność, może trwać 30 dni. Jeśli w tym czasie napastnik nie pokona armii obrońcy – wystarczy zniszczyć zgrupowanie naczelnego dowódcy – to przegrywa kampanię, zaś jego

wojsko musi się wycofać do prowincji, z której rozpoczęło tę kampanię. Podobnie dzieje się, gdy zabraknie żywności. Jeśli wygrasz kampanię, to ocalałe z pogromu oddziały nieprzyjacielskie są wcielane do twojej armii przyjmując jej poziom wykształcenia i wyposażenia. W takiej sytuacji musisz również zdecydować o losie jeńców (dowódców). Możesz rozkazać: EXECUTE (stracić), SET FREE (zwolnić), RECRUIT (zwerbować). W stosunku do groźnych wrogów twojego imperium możesz wybrać tylko z dwóch pierwszych możliwości.

– kierowanie przebiegiem bitwy. Bitwy są starciem dwóch wrogich zgrupowań. Prowadzone są na planszy, której ukształtowanie terenu jest zmienne i odpowiada rodzajowi terenu z miejsca kontaktu przeciwników na mapie prowincji. Bitwa może być prowadzona w polu lub w oparciu o fortyfikacje miejskie, które utrudniają atak. Bitwa przebiega w turach, w których wydaje się rozkazy poszczególnym oddziałom. Bitwa jest toczona przez jeden dzień bez przerwy, zaś liczba tur jest zmienna

GEN

i zależna od pory roku. W sytuacji, gdy bitwa nie została zakończona (żadna ze stron nie została zniszczona), może być wznowiana w następnych dniach. Działania oddziałów poszczególnych formacji (ruch i walka) są animowane. Bitwy możesz rozgrywać tylko wtedy, jeśli naczelnym dowódcą atakującej lub broniącej się armii jest twój bohater. W innej sytuacji bitwa jest symulowana.

2. Administrować swoimi (macierzystymi i podbitymi) prowincjami. Sprawdza się to do ustalania wytycznych polityki wewnętrznej dla każdej z nich w następujących kategoriach i kierunkach (w ramach kategorii):

- POLICY (ogólny kierunek). Kierunki: DOMESTIC (wewnętrzny, interes prowincji), MILITARY (wojskowy), ECONOMIC (ekonomiczny, produkcja na handel), BALANCED (zrównoważony).
- MILITARY (wojskowy). Kierunki: QUANTITY (ilościowy), QUALITY (jakościowy), ARMS (wyposażenie, uzbrojenie), BALANCED (zrównoważony).
- INVEST (inwestycje). Kierunki: ECONOMY (ekonomika), FARMING (uprawa ziemi – związane z osadnictwem), DEFENSES (obronność), budowa miast i umocnień), BALANCED (zrównoważony).
- DIPLOM (dyplomacja). Kierunki: INVADE (polityka agresywna wobec sąsiadów), EXTORT (wymuszanie podporządkowania się, trybutów), COEXIST (współpraca), SUBMIT (polityka rozważna, uległość wobec władzy centralnej).

Ponadto możesz ustalić (procentowo) zaangażowanie ludności prowincji



w poszczególne działy gospodarki (LABOR). Są to: CONSTRUCT (budownictwo – miasta i obronność), AGRICULTUR (rolnictwo), HERDING (hodowla), FUR (myślistwo). W prowincji, w której aktualnie przebywa władca (HOMEBASE), możesz ponadto rozdać pieniądze ludności (GIVE) orazściągnąć nadzwyczajne podatki (TAX). Dwukrotny kolejny pobór podatku wywoła bunt, który zazwyczaj możesz łatwo stłumić. Pierwsze daje ci sławę, drugie środki na wojsko. Sam oceń co jest właściwsze.

3. Handlować (MARKET) w celu zdobycia pieniędzy, których ciągle ci będzie brakowało, szczególnie na początku gry. Masz tu następujące możliwości: sprzedaż (SELL), zakup (BUY) i zaciąganie najemników (MERCEN). Handlować możesz z: Ujgurami (UGHUR), Chińczykami (CHINESE), muzułmanami (ISLAMIC) oraz Wenecjanami (VENETIAN). W każdej turze gry inna jest penetracja handlowa świata przez poszczególne nacje. Może się okresowo zdarzyć, że nie będziesz mógł handlo-

wać. Dla decyzji personalnych istotna jest ocena predyspozycji kandydatów. Każdy z nich oceniany jest według następujących cech: POL (zdolności polityczne), WAR (umiejętności dowódcze), LDR (zdolności przywódcze), CHM (zdolność oddziaływania), BODY (sprawność kierowania), AGE (wiek). Dla sprawowania różnych funkcji w twoim imperium istotne są cztery pierwsze cechy. Są one kwalifikowane w skali pięciostopniowej (od A do E). Te cechy są istotne w sytuacji samodzielnego podejmowania decyzji przez twoich zarządców, dowódców i doradców, a także świadczą o ich potencjalnej lojalności oraz o skłonnościach do niesubordynacji. Sprawność kierowania jest istotna jako cecha władcy (i jego następcy). Limituje bowiem ilość opcji, z których możesz skorzystać w jednej turze gry. Wskaźnik BODY maleje wraz z wiekiem władcy.

Do sterowania grą służą cztery menu: wstępne – konfiguracyjne oraz trzy dla kontrolowania akcji gry i wykonywania operacji systemowych. Te trzy me-



nu, CAPETIAN KINGDOM (Królestwo Francji). Akcja gry rozpoczyna się w roku 1206.

3) THE BIRTH OF THE YUAN DYNASTY (Narodziny dynastii Yuan) z następującym scenariuszami: YUAN DYNASTY (dynastia Yuan), KAMAKURA

SHOGUN (Szogunat Kamakura, powłóczenie), IL – KHAN EMPIRE (Imperium Persów), MAMELUKE SULTAN (Sultanat Egiptu), BYZANTINE EMPIRE (Cesarstwo Bizantyjskie), SICILIAN KINGDOM (Królestwo Sycylijskie Normanów). Akcja gry rozpoczyna się w roku 1271. Kolejne opcje służą do ustalenia warunków gry: 1) podgląd kampanii obcych państw, 2) podgląd bitew (opcja aktywna umożliwia sterowanie bitwami), 3) rodzaj polityki przeciwników: HOSTILE (wroga) albo INTELLECTUAL (rozsądna, zrównoważona). Podgląd kampanii obcych daje ci ważne informacje militarne, ale za to znacznie wydłuża pasywny czas gry. Istotny jest wybór rodzaju polityki przeciwników (komputer). Pierwsza strategia prowadzi do ciągłych konfliktów, co powoduje, że twoi przeciwnicy osłabiają się nawzajem. Ale ty też możesz zostać niespodziewanie zaatakowany. Druga strategia jest ostrożna. Powoduje „wyścig zbrojeń”, w którym zwyciężają najbogatsi i najwięksi.

– POLICY (polityka): DECREE X (dekrety, postanowienie), CHANGE X (zmiana), ADVISOR X (poradca), DELEG X (upoważnienie). Wymienione opcje służą do ustalenia kierunków polityki wewnętrznej i zaangażowania ludności w poszczególne działy gospodarki wybranej prowincji. Możesz je wprowadzić samodzielnie: bez ograniczeń (DECREE) i w ograniczonym zakresie (CHANGE) lub przy pomocy doradcy (ADVISE) a także udzielić pełnej samodzielności zarządcy prowincji (DELEG).

– ORDER (rozkazy dla zarządców prowincji): ATTACK X (zaatakowanie obcej prowincji), MOVE X (przemieszczenie oddziałów), SEND X (przemieszczenie złota lub żywności), DIPLOM X (akcja dyplomatyczna: SURDR – żądanie poddania się i TRIBUTE – żądanie trybutu). Te opcje służą do wydawania rozkazów dla wszystkich prowincji poza tą, w której przebywa twój bohater.

– PERSONAL (decyzje personalne): GOVERN X, ADVISOR X, GENERAL X, PRINCE X, PRINCES X, FAMILY X. Omówiono je wcześniej.

– MILITARY (rozkazy dla oddziałów stacjonujących w HOMEBASE): WAR X (zaatakowanie obcej prowincji), MOVE X (przemieszczenie do innej prowincji), UNIT – oddziałów i SELF – władcy), SEND X (przemieszczenie do innej prowincji), GOLD – złota i FOOD – żywności), DRAFT X (zaciąganie oddziałów), TRAIN X (szkolenie oddziałów), DISSMIS X (rozwiązanie oddziałów).

– DOMESTIC (decyzje administracyjne dla HOMEBASE): LABOR X (zmiana zaangażowania ludności w poszczególne działy gospodarki), GIVE X (rozdanie pieniędzy lub żywności ludności), TAX X (ściągnięcie podatku nadzwyczajnego).

– DIPLOM (akcje dyplomatyczne): SURDR X, TRIBUTE X, ALLY X. Omówiono je wcześniej.

GHIS KHAN 2

wać. Ceny na poszczególne towary są zależne od pory roku. Po za tym, co kilka lat jest nadzwyczajny urodzaj – wtedy ceny są najniższe; nawet zaciąg najemników jest tańszy niż rekrutacja we własnym państwie.

4. Prowadzić akcje dyplomatyczne (DIPLOM), które sprowadzają się do następujących propozycji składanych innym, obcym prowincjom i państwom: żądanie poddania się (SURDR), żądanie zapłaty trybutu (TRIBUTE) i propozycja przymierza (ALLY). Podobne propozycje możesz otrzymać od innych władców.

Nie byłbyś władcą absolutnym (średniowiecz!), gdybyś nie mógł podejmować decyzji personalnych. Masz tu następujące możliwości: powoływanie (PROMOTE) i odwoływanie (DEMOT) zarządców prowincji (GOVERNOR), doradców – twojego i zarządców (ADVISE), generałów (GENERAL) czyli wyższych dowódców. Możesz też powołać na generała księcia – syna twojego bohatera (PRINCE) lub wydać jego córkę za mąż (PRINCES). Jest to małżeństwo polityczne. Ponadto możesz odwieźć Jej Wysokość Małżonkę (FAMILY). Jeśli tego nie będziesz robił twój bohater nie będzie miał potomstwa, a przecież lojalni generałowie i zarządcy są potrzebni (rodzina to wspólnota interesów). Zresztą Jej Wysokość jest miłą osobą. Zawsze, gdy wyruszasz na wyprawę śle ci gorące pozdrowienia i domaga się, żebyś wrócił cało i bezpiecznie, co zresztą jest w jej interesie.

nu wyświetlane są na trzech ekranach, na których toczy się gra – strategicznym, operacyjnym (kampanii) i taktycznym (bitwy).

MENU WSTĘPNE

Menu wstępne ma trzy opcje: 1) BEGIN A NEW GAME (rozpoczęcie nowej gry), 2) RESUME A SAVED DATA (wznowienie zapisanej gry), 3) LOAD WORLD CONQUEST DATA (nowe scenariusze). W wersji, która dotarła do Polski ta ostatnia opcja jest nieużyteczna z powodu braku danych. Pierwsza opcja rozwija się w submenu z opcjami służącymi do wyboru liczby graczy (do czterech) lub demo gry. Następnie zostaje wyświetlone okno zawierające następujące opcje służące do wyboru mapy gry:

1) CONQUEST OF MONGOLIA (podboj Mongoli). Zawiera cztery scenariusze: THE MONGOLS, THE JADARANS, THE KERAITS, THE NAIMANS. Są to plemiona mongolskie, które odegrały istotną rolę w zjednoczeniu koczowniczych plemion pch. – wsch. Azji i stworzeniu państwa Mongołów. Akcja gry rozpoczyna się w 1184 roku.

2) GENGHIS KHAN'S GRAND AMBITION (Wielkie ambicje Czyngis Chana). Zawiera następujące scenariusze: MONGOL EMPIRE (Imperium Mongołów), KAMAKURA SHOGUN (Szogunat Kamakura – Japonia), KHORESM EMPIRE (Państwo Chorezmu), GHORE SULTANATE (Sultanat Delhijski), ANGESSIA KINGDOM (Królestwo An-

EKRAŃ I MENU STRATEGICZNE

Większą część ekranu zajmuje mapa polityczna średniowiecznego świata, którą wybrałeś korzystając z menu wstępnego. Poszczególne państwa (prowincje) są zaznaczone różnymi kolorami i identyfikowane kolejnymi numerami porządkowymi. Aktywna prowincja (wskazana przez ciebie lub komputer) ma podświetlony numer porządkowy. Z lewej strony ekranu umieszczone są



– MARKET (handel): SELL X, BUY X, MERCEN X. Omówiono je wcześniej.
– INFO (serwis informacyjny gry). Dotyczy: HOMEBASE (baza danych prowincji, w której przebywa władca), OTHER X (obcych prowincji), LAND (baza danych o wszystkich twoich prowincjach), GENERALS (dane personalne wyższych dowódców), MERCHANT (zasięg handlu poszczególnych nacji), UNIT (charakterystyka oddziałów, które można zaciągać (MERCEN) i wystawiać w różnych prowincjach (DRAFT)).

– OPTIONS (opcje systemowe i konfiguracyjne) MUSIC, SOUND, BATTLE, COMBAT (we wszystkich ON/OFF), RIVALS (polityka przeciwników: HOSTILE – wroga i INTELLECTUAL – rozsądna), MESSAGE (szybkość wyświetlania komunikatów: FASTEST – bardzo szybko, FAST – szybko, MEDIUM – średnio, SLOW – wolno), SAVE (zapis stanu gry) i QUIT (zakończenie gry).

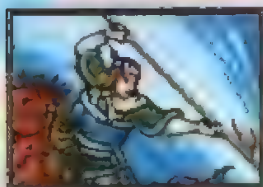
– REST (zakończenie czynności w danej turze gry)

Część opcji ma przypisaną wartość. Oznaczono ją przez X. Ta wartość jest zmienną w czasie gry i zależy od władcy, którego wybierzesz na swojego bohatera. W każdej turze gry możesz skorzystać z takich opcji, których łączna wartość X nie przekroczy wartości wskaźnika BODY dla twojego władcy.

Ekran i menu operacyjne

Wybranie opcji WAR z submenu MILITARY wprowadza do ekranu operacyjnego. Większą część tego ekranu zajmuje mapa prowincji, w której przeprowadzana jest operacja. Na mapie są zaznaczone rzeki, miasta i fortyfikacje oraz pokrycie terenu. Na tej właśnie mapie dokonujesz przemieszczania swoich zgrupowań (LEGIONS) i wprowadzasz je do kolejnych bitew w celu rozgromienia nieprzyjacielskich wojsk. Na górze i z prawej strony ekranu znajdują się ramki informacyjne i menu. W pierwszej znajdują się dane o napastniku i obrońcy (państwo i głównodowodzący), nazwa i numer oraz widoczek charakterystyczny dla prowincji. Ramka menu zawiera następujące opcje (część z nich rozwija się w submenu).

– ORDERS (rozkazy dla zgrupowań): MOVE (przemieszczanie), CHASE (atak wskazanego zgrupowania wroga), BLITZ (szybki atak), AMBUSH (zasadka), SUPPLY (dostarczenie żywności zgrupowaniu), WITHDRAW (wycolanie zgrupowania z operacji) – należy jeszcze wskazać punkt na granicy prowincji, do którego ma maszerować wycolująca się jednostka, DELEGATE (przekazanie decyzji komputerowi).



– REFORM (przesunięcia oddziałów między zgrupowaniami). Jest to możliwe tylko wtedy, jeśli jed-

no z nich leży poniżej czterech oddziałów. Po wybraniu tej opcji zostaje wyświetlona lista zgrupowań, między którymi możesz dokonać przesunięcia, a po ich wskazaniu tablica (z oddziałami) służąca do dokonania zmian w składzie wskazanych zgrupowań.

– TALK (rozkowania). Są prowadzone tylko wtedy, jeśli zgrupowanie głównodowodzącego sąsiaduje z takim samym nieprzyjacielem. Możesz tu zaproponować: BRIBE (przekupstwo), SUBMIT (poddanie się) i TRUCE (rozejm). W przypadku zawarcia rozejmu twoje wojska wycolują się. Takie propozycje możesz również otrzymać od głównodowodzącego nieprzyjaciela.



– INFO (serwis informacyjny kampanii). Możesz uzyskać następujące informacje: LEGIONS (o zgrupowaniach), COMMANDR (o dowódcach zgrupowań), FIELD (o punktach wycolania się z prowincji), PLAN (wykaz aktualnych rozkazów wydanych twoim zgrupowaniom).

– END (zakończenie wydawania rozkazów zgrupowaniom).

Pod ramką menu znajduje się okno zawierające następujące informacje: liczba wydanych rozkazów, dzień kampanii, pogoda

Na dole ekranu oraz na tej mapie podawane są komunikaty dotyczące rokowania oraz aktualnej sytuacji stron w toczącej się kampanii.

Ekran i menu taktyczne

W sytuacji kontaktu dwóch wrogich zgrupowań dochodzi do bitwy (inicjatywa komputera lub twoja – opcje CHASE i BLITZ). Większą część ekranu taktycznego zajmuje plansza, na której rozgrywana jest bitwa. Na planszy przedstawione jest ukształtowanie i pokrycie terenu oraz fortyfikacje. Na dole ekranu, w oknach, wyświetlane są następujące informacje (od lewej): dowódcy obu walczących zgrupowań, liczba tur do końca bitwy, komunikaty sytuacyjne (komentarze oraz decyzje dowódcze), numer i nazwa prowincji oraz jej wskaźnik obronności (ufortyfikowanie miast prowincji). Z prawej strony ekranu znajduje się ramka menu z następującymi opcjami (część z nich rozwija się w submenu)

– MOVE (przemieszczanie oddziału). Należy wskazać miejsce, na które ma być przesunięty oddział.

– ATTACK (rozkaz ataku). Możesz wydawać następujące rozkazy: NEAR (walka wręcz, w bezpośrednim kontak-

cie), FAR (ostrzeliwanie, walka na odległość), CHARGE (szarża, atak całą siłą oddziału, walka w bezpośrednim kontakcie). Jeśli w zasięgu twojego aktywnego oddziału jest kilka nieprzyjacielskich – będziesz musiał wybierać cel ataku (lista w menu albo na planszy bitwy).

– ORDER (rozkazy ogólne). Masz tu następujące możliwości: LEAD (ogólny rozkaz dowódcy zgrupowania, który powinien realizować), REVIVE (przywrócenie zdolności bojowej zdeorganizowanemu



Obfita oprawa plastyczna to kolejny cios zadany światu przez azjatyckiego tygrysa, PC

4. Na poziomie strategicznym rażą błędy historyczne. Są to błędy szkolne, np. KING OF POLAND – LESZEK I, czy KING OF ANGLESIA (dlaczego nie ENGLAND?) – JOHN I. A propos, dlaczego zgrupowania oddziałów nazywano LEGIONS? Skąd na to wpadli wspaniali projektanci KOEI. To chyba skutek nadmiaru studiów historycznych, co spowodowało, że historia starożytnego Rzymu pomyliła się im z „Tajną Historią Mongołów” (jest ją znając)

5. Dziwne są ograniczenia w używaniu opcji w zależności od tzw. BODY wybranego bohatera. Nie ma to żadnego uzasadnienia i również związku z historią. Cechy bohatera mogą być brane pod uwagę, np. w dowodzeniu bitwą, lecz nie w ilości wydanych rozkazów administracyjnych, których nie było w tym czasie zbyt dużo, a i tak były przygotowywane przez ówczesny aparat władzy. Również niepotrzebnie rozdzielono opcje dla prowincji i dla tzw. HOMEBASE. W sterowaniu akcją gry nie powinno to mieć żadnego znaczenia. Podobnie rozdzielono sterowanie akcją operacji i bitew uniemożliwiając wpływ na przebieg gry. Jeśli nie ma tam jej bohatera.

Mimo to warto zagrać w Czyngis Chana. Nie po tylko, żeby przeczytać komunikat: A.D. 12XX. GENGHIS KHAN, OF MONGOL EMPIRE CONQUERED THE LARGEST EMPIRE IN HISTORY TO RULE OVER THE ENTIRE EURASIAN CONTINENT, w którym te dwa XX wyznaczające datę zakończenia podboju zależą wyłącznie od ciebie. Myślę również, że projektanci KOEI mogliby się trochę podszkolić

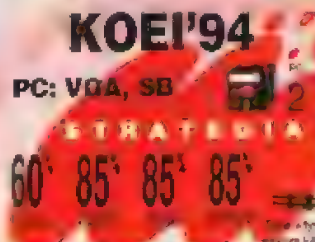
Doc

NA ZAKOŃCZENIE

GENGHIS KHAN jest ładną i ciekawą grą strategiczną, ale pozostawia trochę do życzenia.

1. Błędnie rozwiązano symulator taktyczny bitwy. Plansza jest za mała, co powoduje, że manewrowanie oddziałami jest bardzo utrudnione. Kawaleria nie wykorzystuje w związku z tym swoich możliwości (mobilność). Nie ma znaczenia, z której strony atakuje się oddział – i tak trzeba go wyciąć do szczegółu, co jest nonsensem. Projektanci KOEI nie uwzględnili zagadnienia sztyku oddziału i związku morale oraz stral z jego efektywnością w trakcie walki. A już np. w LIBERTY OR DEATH ten problem był przez nich w miarę poprawnie rozwiązany. Zapomniano o tym, że oddział zmieniając kierunek marszu o 180 stopni powinien się również obrócić, co prowadzi do pociesznych widoczków w czasie rozgrywania bitwy.

2. Fortyfikacje, spoza których bronią się oddziały są tylko pewnym utrudnieniem, nie zaś przeszkodą. Dalej to zagadnienie nie jest dobrze rozwiązane, chociaż KOEI i tu miało kiedyś



ARDENY to polska gra strategiczna, której fabułą gry jest operacja niemiecka przeprowadzona w grudniu 1944 i styczniu 1945 roku przeciwko Aliantom. Jej celem było zniszczenie wojsk alinackich znajdujących się w łuku Mozy, a przez to, zdaniem Niemców, stwo-

stron. Dodatkowo, jako wsparcie swoich wojsk masz artylerię i lotnictwo.

Twoje rozkazy sprowadzają się do: 1) ustalania priorytetów zaopatrzenia jednostek, 2) określania marszruty jednostki i sposobu jej rozwinięcia (kolumna marszowa, front rozwinięty), 3) podziału jednostki na brygady, 4) wyznaczenia celów ataku dla jednostek artyleri i lotnictwa. W trakcie trwania operacji

ARDENY

zrzenie sytuacji militamej ułatwiającej pertraktacje pokojowe z Amerykanami i Anglikami. Operacja nie powiodła się, a przegrana pogorszyła i tak już nie najlepszą sytuację militarną, polityczną i gospodarczą Rzeszy.

W grze dowodzisz wielkimi jednostkami jednej z wybranych stron. Do dyspozycji masz dywizje pancerne i piechoty oraz powietrzno-desantowe użyte w roli zwykłej piechoty na kierunkach szczególnie ważnych dla obu

otrzymasz dodatkowe jednostki dla wzmocnienia swoich zmęczonych walcząco. Gra toczy się w turach, z których każda składa się z następujących faz: planowania, ostrzału, ruchu i walki. Akcja przebiega na ekranie głównym (operacyjno-taktycznym) zawierającym przesuwany mapę oraz okno z opcjami i z komunikacją. Dostępny jest również ekran z mapą siatki logicznej. Gra zawiera ponadto menu

wstępne i główne służące do jej konfiguracji. Menu główne zawiera również opcje umożliwiające uzyskanie podstawowych informacji o oddziałach obu walczących stron oraz o historycznym przebiegu operacji.

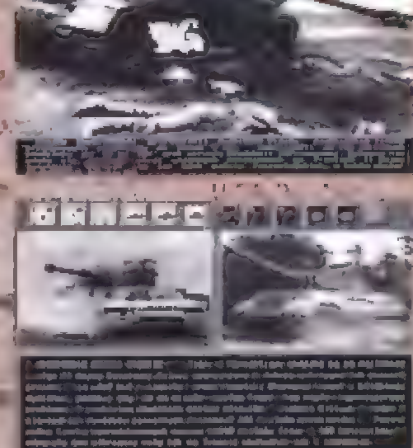
ARDENY są planszową grą wojenną typu operacyjno-taktycznego. Algorytmy gry są zupełnie niezłe, choć daleko im do czołówki tego typu gier. Grafika VGA została zrealizowana na pozio-

mie CGA, a sterowanie akcją gry możliwe jest tylko za pomocą klawiatury, co w 1994 roku jest już anachronizmem. Informacje wyświetlane w grze są wręcz mono, zaś polskie litery autorzy osiągnęli małym wysiłkiem, przez dodanie przecinków i kresek do liter.

Również walory edukacyjne są wątpliwe ze względu na błędy historyczne. Nie jest ich zbyt wiele, są jednak żółte.

1) Wszystkie wielkie jednostki walczące z obu stron dzielą się, według autorów, na brygady. Brygada jako siła dowództwa występowała tylko w wojskach brytyjskich i była związana z brytyjskim sposobem wystawiania, szkolenia i uzupełniania wielkich jednostek. W wojskach amerykańskich i niemieckich dywizje dzieliły się na pułki (w pancernych Wehrmachcie występował dodatkowo szczebel administracyjny - dowodzenia - brygada). W praktyce, czego nie uwzględniono w grze, poszczególne bataliony (piechoty, pancerne) i dywizjony (artyleri) były łączone w grupy bojowe, a celu lepszego wykorzystania potencjału bojowego dywizji. W ten sposób omijano często niewygodny szczebel dowodzenia pułku.

2) Podstawowymi czołgami Wehrmachtu były w latach 1944/45 typu PzKpfw IV oraz PzKpfw V PANTHER, a nie jak podają autorzy gry - PzKpfw V PANTHER i PzKpfw VI TIGER. Etat niemieckich wojsk pancernych przewidywał wyposażenie w ten sposób dywizji w pułk czołgów z dwoma batalionami, jeden wyposażony w PzKpfw IV, zaś drugi w PzKpfw V PANTHER. Niektóre elitarne dywizje pancerne, np. HERMANN GOERING, posiadały trzy bataliony czołgów; było to jednak wyjątkiem. Oprócz tego występowały bataliony czołgów ciężkich PzKpfw VI TIGER, w których znajdowa-



wały się również jako zwiadowcze, czołgi PzKpfw IV. Bateria artylerii czołgów ciężkich wzmocniona dywizją pancerną działającą na ważnych kierunkach operacyjnych - nie były one jednak na stałe przydzielane do tych jednostek. W roku 1994 Niemcy posiadali niewiele Tygrysów, brakowało również Panther i w tej sytuacji dominującym czołgiem był jednak PzKpfw IV.

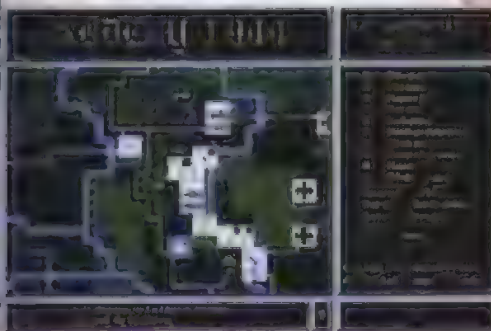
Wyrażam nadzieję, że następna wersja gry nie będzie już zawierała wskazanych błędów, a przez to spełni wymagania współczesnej gry strategicznej i zadowoli nawet wybrednych fanów strategii.

Dystrybutor: IPS Computer Group

SWORDS'94

PC: VGA

60' 30' 50' 65' 394



oraz lotnictwem (floty lotnicze - Niemcy i armie lotnicze - Rosjanie). Liczba wielkich jednostek jest ograniczona - znacznie mniejsza niż było to w rzeczywistości. Ułatwia to jednak sterowanie akcją gry, w której musisz bezpośrednio dowodzić wszystkimi oddziałami. Podległym jednostkom możesz wydawać rozkazy związane z przemieszczaniem

KURSK CAMPAIGN to planszowa gra wojenna typu taktycznego, której tematyką są trzy wielkie operacje wojny niemiecko-sowieckiej: bitwa o Mińsk, forsowanie Dniepru i bitwa pod Kurskiem. Grasz jedną z wybranych stron dowodząc wielkimi jednostkami. Rozkazy musisz wydawać oddziałom odpowiadającym pułkom i batalionom specjalnym wchodzących w ich skład. Sprowadzają się one głównie do przemieszczania i walki. Akcja rozgrywa się na przesuwanym

lecam dla miłośników strategii taktycznych.

HENRIK HOEXBROE opracował również inne gry strategiczne - DESERT FRONT (operacje w Afryce Północnej), RUNAWAY TANK (przygodówka i symulator strategiczny, którego treścią są przygody załogi czołgu Małyda w bitwie pod Dunkerką), STRATEGY (klon STRATEGO). Myślę, że i one niedługo dotrą do polskich fanów gier strategicznych, czego wam i sobie życzę.

Doc

Jednym z bardziej znanych autorów wojennych gier shareware jest Duńczyk - HENRIK HOEXBROE - projektant i programista

OPERATION BARBAROSSA

ROSSA to planszowa gra wojenna typu operacyjnego, której fabułą jest wojna niemiecko-sowiecka 1941-45. Akcja toczy się na dwóch ekranach: strategicznym i taktycznym. Wszystkie polecenia są podane w dolnym oknie ekranu strategicznego oraz bocznym ekranie taktycznym. W grze występujesz w roli Hitlera albo Stalina, zaś jej akcja ma przebieg zbliżony do historycznego

Dowodzisz wielkimi jednostkami (głównie dywizje, czasem brygady), okrętami marynarki wojennej

RUSSIAN FRONT 1 i 2

i walką. Co jakiś czas dostajesz uzupełnienia w postaci nowych wielkich jednostek. Gra nie jest rozbudowana o funkcje logistyczne i dlatego nadaje się dla początkujących strategów, którzy chcą spróbować swoich sił w wielkiej wojnie XX wieku.

Algorytmy gry są dobre. Niestety, sterowanie wyłącznie klawiszami kursora, co zmniejsza miódność. Jednak jak na produkt z roku 1991 gra jest opracowana starannie, z dbałością o szczegóły i historyczną wierność przebiegu akcji.

ekranie operacyjno-taktycznym, w którego prawym oknie podane są wszystkie dostępne polecenia i niezbędne informacje związane z akcją gry.

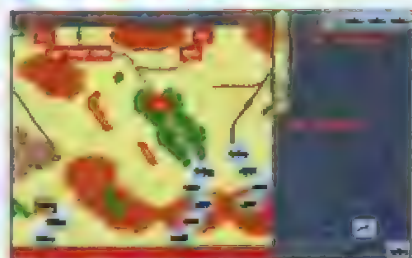
Algorytmy gry są dobre. Grafika VGA jest lepsza niż w poprzedniej grze. Sterowanie akcją wyłącznie myszą, rozwiązane jest bardzo dobrze. Gra opracowana starannie, ładne mapy, proste sterowanie akcją. Po-

Gdyby nie data powstania, można by pomyśleć, że Duńczyk trzymał z Arden, PC

HOEXBROE'91

PC: VGA

75' 30' 80' 80'



W tym numerze SS opisujemy dwie gry strategiczne – DESERT RATS i VULCAN, które projektował i programował R.T. Smith z CCS. Są już dosyć wiekowe – powstały bowiem w latach 1985 i 1986 na Spectrum i Atari ST i dalej mogą cieszyć się uznaniem fanów strategii. Ich późniejsze wersje na IBM PC nie dotarły do Polski. Znałe są u nas jedynie emulacje na IBM PC (ze Spec-

trum) ARNHEM i DESERT RATS – nie jest to jednak to samo co znacznie lepsza wersja na PC-Ceta.

O grach R.T. Smitha pamiętamy z dwóch powodów: 1) były to pierwsze świetne gry strategiczne opracowane na komputery 8-bitowe, 2) ich autor okazał się jednocześnie bardzo dobrym projektantem i programistą, co zwykle nie idzie w parze, a czego dowody dają nam ciągle znane fir-

my amerykańskie opracowujące gry strategiczne.

Obie opisywane gry cechują się nie tylko wielką oszczędnością kodu – każda mieści się na jednej dyskietce. Ich największym wadom jest wierna symulacja warunków ówczesnych walk toczonych w Afryce Północnej widzianych oczami wyższego dowódcy. W ciągu trzech ostatnich lat tylko najnowsze produkty firm SSI i SSG, dotyczące II Wojny Świa-

towej, dorównują, pod względem modeli i algorytmów symulacyjnych, grę R.T. Smitha. I dlatego wracamy do nich, bo prawdziwych miłośników strategii nie zadowalają współcześnie prezentowane gry, które chociaż wspierał pod względem wszelkich bajerów (grafika, dźwięk i muzyka), to jednak niedopracowane pod względem projektowym.

Doc

DESERT RATS (Pustynne Szczury) R.T. Smith opracował tuż po wydaniu znakomitego ARNHEM – gry, która stanowiła pierwowzór dla kolejnych perełek tego znakomitego projektanta i programisty.

DESERT RATS to gra strategiczna, której terenem akcji jest Północna Afryka z okresu II Wojny Światowej. To właśnie w tej grze można rozegrać bitwę o Tobruk, w której wstąpił się polscy żołnierze. Dokładność historyczna nie jest w pełni zachowana, a to z powodu zastosowania trzech poziomów trudności. W rzeczywistości Alianci używali jako bazy Maltę, z której niszczyli wrogie konwoje z zaopatrzeniem na morzu i w powietrzu. Natomiast w grze możemy zignorować Maltę, jako bazę zaopatrzeniową, co umożliwi powodzenie niemieckiej operacji Horkules, przeprowadzonej w 1942 r. (tylko w grze!) i w jej wyniku utratę tej bazy. Będzie to oznaczało dodatkowe zaopatrzenie wojsk Rommela (m.in. wstawnego AFRIKA KORPS) w późniejszym etapie gry. Na początku można wybrać jeden z sześciu scenariuszy.

1. Wejście Rommela – okrażenie Aliantów w Tobruku.



2. Operacja AXE – próby uwolnienia Tobruku

3. Operacja CRUSADER – wielka brytyjska ofensywa pod Tobrukiem.

4. Walki pod GAZALĄ – natarcie Rommela na wschód od Tobruku, które zmusiło Aliantów do wycofania się na linię El Alamein.

5. El Alamein – pokonanie przez Montgomery'ego wojsk Rommela.

6. Kampania pustynna – cała wojna w Afryce Północnej w gigantycznej afrykańskiej przestrzeni.

Wojna pustynna prowadzona była głównie przy użyciu wojsk zmechanizowanych, gdzie dominującą rolę od-

grywały czołgi. Stosowano wówczas trzy typy jednostek czołgowych: lekkie, średnie i ciężkie czołgi wspierające piechotę. Występowały też jednostki zaopatrzenia (HQ), piechota zmotywowana i zwykła, grupy wspierające, jednostki przeciwczołgowe i artyleria. Jednostki HQ utrzymywały linię zaopatrzenia i z tego względu były niezwykle ważne. Specjalna komenda GOTO PORT przemieszcza oddziały między Alexandrią a Tobrukiem w sytuacji, gdy oba te porty są zajęte przez siły brytyjskie. Przyjęty system w grze jest logiczny i prosty, ponieważ koncentruje walki wokół kluczowych pozycji przy szlakach komunikacyjnych.

W walce szczególnie użyteczne mogą być jednostki rozpoznawcze, który-

wówczas, gdy jednostki przeciwnika i własne są blisko siebie. Walce łowczym odgłosy wysłuchać, różne dla różnych broni, a ich czas trwania świadczy o sile ataku. Jednostki atakowane rozbitkują na czerewon. Gdy jednostka poniesie duże straty – wycofuje się.

Zaopatrzenie odbywa się poprzez zbliżenie jednostek HQ do innych, co najmniej na odległość siedmiu umownych kwadratów (rozmiar jednostki). Linię zaopatrzenia



Surowa żołnierska grafika Spectrum, emul. PC

celu, którym jest wyparcie wojsk Rommela z Egiptu.

BS

DESERT RATS

mi można blokować drogi zaopatrzenia, a w przypadku okrażenia przednika szybko doprowadzić do jego zniszczenia. Jednostki nieprzyjacielskie nie są zidentyfikowane dopóki nie rozpoczną walki. Może czasem kogoś zaskoczyć, iż pod pojedynczym kwadratem ukryty jest zespół silnych jednostek. Strategia wymaga przewidywania i dobrego rozpoznania zarówno sił własnych jak i nieprzyjacielskich.

Bitwy są staczone

nie może przecinać jednostka nieprzyjacielska. Bez zaopatrzenia jednostka traci wartość bojową.

Określone w scenariuszach cele trzeba osiągać w określonym porządku oraz przy właściwej organizacji natarcia własnych jednostek, obrony i zaopatrzenia. Np. scenariusz EL ALAMEIN jest szczególnie skomplikowany, występują tu bowiem dwie armie walczące poprzez pola minowe. Aby opanować taktykę Montgomery'ego 6 tygodni ćwiczył swoje oddziały po to, aby je później precyzyjnie użyć. Zorganizował m.in. system kontroli ruchu dla płynnego przemieszczania oddziałów przez wąskie przejścia utworzone w liniach niemieckich.

Z uwagi na wiele uwarunkowań gra wymaga nieco ćwiczeń. Trudno się spodziewać sukcesu przy pierwszych próbach, a tym bardziej osiągnięcia

OBJAŚNIENIA SKRÓTÓW

W DOWODZENIU:

- R – raport
- M – ruch
- A – atak
- H – okopać się i utrzymać
- D – podzielić, np. dywizję na bataliony
- T – podroz
- F – ufortyfikowanie
- P – przemieszczanie na trasie Tobruk – Alexandria

W RAPORCIE:

- STR – siła bojowa
- MPS – ruchy na turę
- SUP – zaopatrzenie
- MOR – morale
- EFF – efektywność w walce
- REPLAC – przemieszczenia

CCS'85/91

SPECTRUM

ATARI ST

PC: CGA/VGA 1

STRATEGIA

50' 10' 50' 90'

Ci dwaj panowie to Johann i Helmut Schickelgruber, duma Afriki Korps, fot. Airfix Military Series.



VULCAN to kryptonim operacji z II Wojny Światowej, której akcja rozegrała się w Afryce podczas tzw. kampanii tunezyjskiej w latach 1942-43.

Kampania tunezyjska rozpoczyna się od operacji „Pochodnia” skierowanej przeciwko VI armii niemieckiej, przetrucionej tu z frontu wschodniego oraz armii pancernej gen. Rommela, pokonanej pod Alamein przez VIII armię gen. Montgomery'ego. W północnej Afryce wylądowały siły brytyjskie i amerykańskie, którym wydalnie pomógł aliancom francuski ruch oporu.

Pierwszym celem aliantów było zdobycie Tunisu, głównego portu w Afryce, do którego były przetrucane transporty wojsk z południa Europy i frontu wschodniego. Sprzymierzeni chcieli też zdążyć przed grudniowymi deszczami, które rozmywały drogi i pasy startowe na lotniskach, uniemożliwiając start samolotom.

Dojście do Tunisu było trudne i właściwie możliwe tylko drogą biegnącą wzdłuż wybrzeża morskiego lub dwiema drogami przez góry. Dodatkowym utrudnieniem były złe warunki pogodowe, które hamowały marsz i ograniczały aktywność lotnictwa.

Operacja Vulcan rozpoczęła się w drugiej połowie kwietnia atakiem IX Korpusu amerykańskiego, dowodzonego przez gen. Alexandra oraz II Korpusu dowodzonego przez gen. Bradleya. Całą operację kierował gen. Montgomery.

Kampania tunezyjska nie jest szczególnie znanym epizodem II Wojny Światowej, choć z punktu widzenia strategii, taktyki i warunków w jakich się odbywała na taką uwagę zasługuje.

Konstrukcja programu jest podobna do DESERT RATS, chociaż zawiera sporo zmian i ulepszeń, z których najistotniejszym jest powiększenie mapy, a więc pola gry.

Oryginalną cechą tej gry jest „zakrycie” ruchów wojsk, a ponadto wprowadzenie strefy kontroli i ataki lotnictwa. Opcje te stwarzają więcej możliwości taktycznych i strategicznych w grze.

Po załadowaniu programu można wybrać jeden z pięciu scenariuszy:

1. THE RACE FOR TUNIS (Wyścig do Tunisu) – rozgrywany od 25 do 45 minut. Zawiera początkowe próby Aliantów zdobycia Tunisu na jesieni 1942 r. Gra trwa 19 tur, od 12 do 30 listopada. Na początku wszystkie miasta i lotniska są kontrolowane przez gracza sterującego Osią, z wyjątkiem Bone i lotnisk z lewego skraju mapy.

2. KASSERINE – także rozgrywany od 25 do 45 minut. Początek ofensywy Rommela przeciw Amerykanom w środkowej Tunezji. Na starcie lotniska Gafsa i Thelepte są kontrolowane przez Aliantów. 12 tur, od 14 do 25 lutego 1943 r.

3. EIGHT ARMY – trwa od 1 do 2 godzin. Operacje 8 Armii w południowej Tunezji. Rozpoczyna się od ataku Rommela na Medenine, a następnie ataków Montgomery'ego na linię Mareth oraz ofensywy Amerykanów na Maknassy. 22 tury, od 6 do 27 marca 1943 r.

4. OPERATION VULCAN – toczy się od 2 do 4 godzin. Zawiera końcową ofensywę Aliantów, w wyniku której rozbiło wszystkie siły Osi w Afryce. 23 tury, od 21 kwietnia do 13 maja 1943 r.

5. THE TUNISIAN CAMPAIGN – trwa od 8 do 16 godzin. Obejmuje wszystkie walki w Tunezji od pierwszych potyczek w listopadzie 1942 r. aż do rozbitcia armii Osi w maju 1943 r. Nie przyznaje się tu punktów zwycięstwa. Gra się kończy, gdy Alianci zdobędą Bizertę i Tunis, dokonując tego przed końcem kwietnia. Oś zwycięża wtedy, gdy przy końcu gry kontroluje jeszcze jakieś miasto.

W grze występują różne formacje, a także reprezentanci kilku państw koalicji. Narodowości wyodrębniono kolorami: jednostki brytyjskie żółtym, amerykańskie bia-

Ataki lotnictwa następują natychmiast po wykonaniu rozkazów przez wszystkie jednostki lądowe. Gracz jest informowany czy lotnictwo będzie mogło być użyte, czy nie (nie tylko z powodu złej pogody). Jeśli tak, podawana jest liczba eskadr przydatnych i nieprzydatnych (U/S). Jednostki stają się nieprzydatne po ataku, a odzyskują swe zdolności bojowe średnio po 4 dniach. Samoloty można wysłać na zwiad lub bombardowanie. Po wyborze wariantu w menu ustala się cel lotu na mapie. Zasięg samolotów może wynosić do 35 kwadratów. Bombowce, przy braku osłony myśliwskiej, mogą być łatwo stracone.

Udany atak z powietrza powoduje, że trafiona jednostka zwalnia tempo posu-



VULCAN

lym, francuskie niebieskim, natomiast niemieckie są czarne a włoskie w kolorze magenta. Jednostki mogą być pokazywane jako niezidentyfikowane lub określone. Przy opcji ukrytych ruchów jednostki niezidentyfikowane nie są pokazywane.

Jednostki występują w czterech wielkościach: dywizje, brygady, bataliony i HQ. Brygady, bataliony i HQ należą do dywizji, wydany zaleń rozkaz dywizji dotyczy także jednostki podporządkowanej, jest to również ważne przy uzupełnianiu zaopatrzenia.

Gra toczy się w turach, z których każda obejmuje 1 dzień. Na początku każdej tury wszystkie dowodzone jednostki muszą otrzymać rozkazy. Rodzaj rozkazu może być wybrany z opcji z prawej strony ekranu. Przeglądu terenu gry (mapy) dokonuje się kursorami. Klawiszem ENTER potwierdza się wydanie rozkazu nowego albo kontynuowanie starego.

Istotnym elementem w grze jest przemieszczanie się jednostek. Poruszanie się po drogach w opcji TRAVEL przyspiesza marsz ówukrotnie, natomiast przejście przez piachy, lasy i rzeki zwalnia tempo, chociaż w czasie walki taki teren stanowi dodatkową osłonę. Wokół każdej jednostki znajduje się strefa kontroli, obejmująca 8 kwadratów. Kiedy jednostka wchodzi w strefę kontroli nieprzyjaciela, własna kontrola jest wstrzymana. Trzeba pamiętać, że również zaopatrzenie nie może przechodzić przez strefy kontrolowane przez wroga.

wania się, a atakowanie jej przynosi zwiększone efekty. Nie przynosi korzyści naliczyć na jednostkę więcej niż jeden raz, chociaż efekty trafiają wszystkich jednostek kumulują się. W wariantcie gry „zakrytej” można używać samolotów do zwiadu wybierając odpowiednią opcję w menu lub naciskając R. Samolot przelatujący w pobliżu wroga jednostki wykrywa ją.

W czasie walki efektywność jednostek zależy od jej rodzaju i jej siły, rodzaju rozkazu, terenu, stopnia fortyfikacji nieprzyjaciela, stanu zaopatrzenia swojego i wroga, pogody, ataku lotnictwa. Jednostka, która dozna w czasie ataku znacznych strat wycofuje się z walki (na 2-3 kwadraty od wroga).

Ważną funkcję we wszystkich militarnych akcjach odgrywa zaopatrzenie. Odcięcie wroga jednostki od zaopatrzenia często wystarczy do jej pokonania. Trzeba pamiętać, że zaopatrzenie zużywa się podczas ruchu, fortyfikowania lub ataku. Są dwie oddzielne zasady uzupełniania zaopatrzenia: inna dla jednostek do rozmiaru brygady, a inna dla HQ i dywizji, która ma własne dywizyjne HQ.

Bataliony i brygady mogą zostać zaopatrzone przez jednostki HQ wówczas gdy są tuż za lub zachodzą na nią. Każda jednostka może dostać zaopatrzenie z korpusu HQ. Ponadto niezależne jednostki mogą pobrać zaopatrzenie z każdej HQ. Inne jednostki mogą otrzymać uzupełnienie tylko z własnych HQ.

Jednostki Osi zaopatrują się w Tunis lub Bizertę, natomiast Alianci – na głównych drogach. Zaopatrzenie może być niedostępne w źródłach czasowo zajętych przez wroga. Marszruta wiodąca od źródła zaopatrzenia wzdłuż całej drogi nie może

być przecięta przez wroga jednostką ani się z nią stykać. Aby otrzymać uzupełnienie jednostka musi się znajdować siedem kwadratów od źródła. Zaopatrzenie w każdej turze jest limitowane.

Trzeba umiejętnie dobierać do akcji typy jednostek, pamiętając, że:

- czołgi są bardzo silne przeciw innym czołgom i piechocie. Mało efektywne przeciw jednostkom okopanym, mało odporne na HQ i nieprzydatne w górach;
- czołgi Churchilla są dobre w nierównym terenie, ale słabsze w otwartej walce z uwagi na małą szybkość;
- piechota zmotoryzowana nie jest szczególnie mocna w ataku, chyba że jest okopana;
- piechota niezmotoryzowana jest wolniejsza ale skuteczniejsza w trudnym terenie;
- spadochroniarze, jak piechota niezmotoryzowana, ale lepiej wyszkolona;
- HQ – są to nie tylko jednostki administracyjne – wchodzi w ich skład dywizyjny artylerii i inne oddziały. Dobre przeciw czołgom, choć ogólnie wrażliwe na każdy atak.

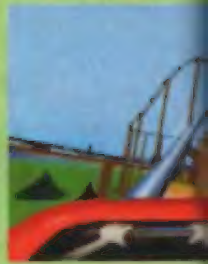
Kilka uwag na zakończenie:

- Deszcz i mgła utrudniają atak i wówczas zadawane straty są mniejsze.
- Podczas ataku wroga najlepiej jest ufortyfikować jednostki, co zmniejsza straty.
- Roztropnie jest nie atakować pojedynczymi jednostkami.
- Ważna jest pozycja obronna jednostek. Okopana jednostka w górach jest trudna do pokonania, a usytuowana blisko drogi odda nieprzyjacielowi dopływ zaopatrzenia.
- Warto podchodzić do nieprzyjaciela od tyłu i odciąć mu w ten sposób zaopatrzenie, jednostka bez zaopatrzenia staje się w krótkim czasie bezużyteczna.
- Zaopatrzenie pełni w tej grze ważną rolę i np. jeżeli jego poziom bardzo spadnie, to najlepiej wstrzymać działania na froncie nawet przez kilka tur, aż się go nie odbuduje.
- Lotnictwo należy używać z rozważą, gdyż liczba ataków z powietrza jest ograniczona.

BS



CCS'86/91
SPECTRUM
ATARI ST
PC: CGA/EGA 1
STRATEGIA
50' 10' 50' 90'
Cena VAT



Gdy BULLFROG wydał SYNDICATE okazało się, że strategia może zawierać w sobie elementy, o które wcześniej zadnej gry z tego gatunku nie posądzano. Teraz francuska firma po roku ciszy przedstawia kolejny produkt i wygląda na to, że THEME PARK zdobędzie jeszcze większy rozgłos niż prekursor.

Z myślą o THEME PARK przygotowano nowy specjalny „engine”, już dziś trwają prace nad kolejnymi tytułami opartymi na tym systemie. W rzadko której grze widzi się tak dużą złożoność elementów rozgrywki, połączoną z niesamowitym łokiem panującym na ekranie. W parku aż się kołuje od następujących po sobie zdarzeń. I co najważniejsze, nie powoduje to w późniejszych etapach najmniejszego nawet zwalniania działania programu.

Intro jest niebywałe. Nie trzeba posiadać CD-ROM, by móc zobaczyć ścinającą z nog grafikę. Najazdy kamer, dużo ruchu, humor i pocieszne postacie przypominające plastelinowe ludy.

Po pewnym czasie gry w THEME PARK odkryjesz, że zaczynasz się łroszczyć o każdy centymetr lunaparku, pragnąc widzieć czyste chodniki i uśmiechniętych ludzi. O takie wczucie się w realia gry chodzi w każdej porządnej strategii.

JAK ZACZAĆ

Rozpocznij od wprowadzenia do komputera swojego pseudonimu, potem w SETUP A NEW PARK wpisz dokładniejsze dane, zdecyduj z iloma przeciwnikami chcesz się zmagać i wybierz poziomy trudności. Na mapie świata zaznacz kontynent brytyjski i zatwierdź chęć dzierżawienia go (BUY LAND).

Jeśli zadeklarowałeś, że grasz po raz pierwszy, komputer pomoże ci rozmieścić pierwszych kilka obiektów na terenie lunaparku. Wszystkie rozrywkowe instytucje łączysz pomiędzy sobą drogami (pierwsza ikona), można je w każdej chwili usunąć prawym przyciskiem myszy. Klawisz „O” otwiera bramę parku wpuszczającą głodniaków gawiedź i zaczyna się zabawa.

Opcje LOAD/SAVE ukryte są

pod paskiem w górnej części ekranu. Okienko z literą N umożliwia szybsze przemieszczanie się po lunaparku. Zapoznaj się też ze wszystkimi obrazkowymi dymkami (ikona z buźką), będziesz potem wnel rozpoznawał czego brakuje, by goście byli zadowoleni. Klikając dużym znakiem zapytania na znajdującym się w lunaparku obiekcie, uzyskujesz w prawym dolnym rogu ekranu jego nazwę, pojawia się za-

jącej ikonę klucza do nakrętek przywołasz znajdującą się najbliższą mechanikę. Nie wolno dopuścić, by obciążony uszkodzeniami sprzęt padł na terenie lunaparku – pozostaje wtedy po nim kupka nieusuwalnego gruzu.

Jeśli w jakimś spoiwie sieci dróg nasilają się sygnały dzieciaków, że chodzą beczynnymi (TOO MUCH WALKING AROUND), oznacza to, że nie ma w pobliżu

samego rodzaju. Masz podaną ilość towaru, jaki aktualnie posiadasz w magazynie oraz cenę, jaką płacisz za niego w hurtowni (STOCK PRICE, pierwsza liczba to ilość). Dalej podawana jest cena, za jaką to sprzedajesz (SALE PRICE), zwiększa się ona automatycznie wraz z podwyżkami dla dostawców. Sprawdzaj też, jaką popularnością cieszy się dany zakład (CUSTOMERS SO FAR).

THEME PARK

razem obok mały znak zapytania. Klikając z kolei na nim, będziesz mógł zmieniać ceny, jakoś podawanego towaru itp.

PRZEJAZDZKI

Ludzie przychodzą do lunaparku głównie po to, żeby pobawić się jeżdżąc na karuzelach, przekąski stanowią dla nich drugorzędą sprawą. Dlatego jako menadżer pragnący profesjonalnie obsłużyć gości, zobowiązany jesteś budować kompleksy zabawowe (RIDES). Po zamówieniu danego sprzętu i ustawieniu go na obszarze lunaparku musisz też w łatwo dostępne miejsce rozmieścić staniowisko wejście namiot, oraz czerwone schodki, które są wyjściem. Do namiotu należy puścić ogrodzony linkami chodnik, gdzie będzie się mogła ustawiać kolejka. Im dłuższy ogonek, tym lepiej, bo więcej dzieciaków zdoła się dopchać do karuzeli.

Każde z urządzeń posiada wskaźnik przyjemności (RIDE EXCITEMENT), jaką daje dzieciakom korzystanie z niego oraz odporność na uszkodzenia (RELIABILITY). Zdarza się, że penetrując mapę lunaparku dostrzeżesz, że z jakiejś maszyny unoszą się kłęby dymu. Psu ciu się sprzętu można przeciwdziałać na dwa sposoby. Gdy pojawiają się komunikaty o słabym stanie technicznym taniego urządzenia, lepiej od razu zdjąć je z placu (kliknięcie prawym przyciskiem na namiocie) i zastąpić nowym. Jasnym jest również, że zdefektowanej karuzeli za 80.000\$ nie będziesz z miejsca wymieniał. Klikając na miga-

żadnego miejsca, gdzie można by się pobawić. Każde urządzenie posiada charakterystyczną wielkość, wskazującą ile osób na raz może z niego korzystać. Im więcej korzysta naraz, tym większe prawdopodobieństwo awarii, ale pamiętaj, że ludzie czekając w długiej kolejce nudzą się.

W dalszej części rozgrywki pojawia się możliwość budowania różnorodnych łorów i kolejek. Najpierw zaprojektuj tor (główna ikona przy obrazku urządzenia), którego fragmenty nic nie kosztują, a dopiero potem rozmieścić muszącą przylegać do niego przybudówkę, której to cena liczona jest jako główna. Mimo, że nie stawia się tutaj namiotu, trzeba zorganizować pasaż dla oczekujących gości. Kliknij jeszcze na lampce, zmieniając światło na zielone.

Kolejki ani tory nie kolidują z chodnikami. Baseny mogą przebiegać pod drogą, tworzy się wtedy samoczynnie most. W przypadku rusztowań kolejek nadziemnych, można dodatkowo zmieniać klikając lewym bądź prawym przyciskiem pochyłość toru! Ma to znaczenie, gdy później chcesz dobudowywać szalone pętle (LOOP THE LOOP) – kolejka przed wjazdem w coś takiego musi nabrać przecież dużej szybkości.

SKLEPY

Pod tym określeniem kryją się bary szybkiej obsługi (np. COFFEE SHOP, FAST FOOD, domki z pamiątkami (NOVELTY SHOP, BALOON WORLD) jak i strzelnice, na których turyści mogą wygrywać nagrody (DUCK SHOOT, COCONUT SHY).

Każdy rodzaj baru posiada wskaźnik (AMOUNT OF) staniowisko o jakości posiłków, jakie podajesz gościom. Im więcej soli we frytkach, tym bardziej będą zadowoleni, ale zarazem więcej to kosztuje. Zmieniając cenę hamburgerów w jednym z barów, zmieniasz ją automatycznie we wszystkich pozostałych placówkach tego

W domkach z pamiątkami dyktuje się tylko wysokość cen. Natomiast w strzelnicach ustalasz wysokość nagród, jak i prawdopodobieństwo trafień (czyli jak bardzo powinna być wykrzywiona lufa wiatrowski).

WYPOSAŻENIE PARKU

Ikona z drzewkiem umożliwia zaopatrzenie lunaparku w rzeczy zwiększające jego atrakcyjność. Zasadzenie roślinności, ogrodzenie chodników płotkami, to dobrze wpływa na samopoczucie gości. Musisz jednak bardzo uważać, żeby na przykład nie obmurować całkowicie jakiejś karuzeli, bo w wypadku awarii mechanik dostanie kota i będzie biegał w kółko, nie mogąc dostać się na miejsce. Osobną sprawą są toalety, warto tu i ówdzie postawić taką budę.

PERSONEL

Zalodze wypłacasz pod koniec każdego miesiąca pensję, co pewien czas przyjdzie ci negocjować z nimi zmiany płac. Cwaniaki zaczynają kłycząc żądając 30% podwyżki. Trzeba powolutku wyciągać rękę, patrząc na czas, jaki pozostał do końca negocjacji. Tuż przed jego upływem zawrzyj umowę. Jeśli wytargujesz w okolicy 5 procent, to jest dobrze. Gdy jednak nie dogadasz się za pierwszym razem, podjudzony przez związki zawodowe personel wyłegnie z transparentami przed lunaparkową bramę, rozpoczynając połączony z pikietą strajk. A za moment i tak będziesz zmuszony zasiąść ponownie do stołu rokowań, tym razem zażądając 45% podwyżki, będzie więc trudniej rozmawiać.

Pierwszym rodzajem ludzi, z którymi przyjdzie ci się stykać będą mechanicy. Pensja mechaników jest dość wysoka, dlatego cały czas trzeba sobie kalkulować, ile jest naprawdę potrzebnych. Nie ma sensu żeby pięćka ludzi opiekowała się tanią karuzelą, lepiej od razu kupić nową.



Sprzą-
tacz (HAN-
DYMAN) jest
po to, żeby
swą miotłą usu-
wać odpadki, któ-
re na chodnikach
pozostawiają goście.
Czasem też przejedzie
kosiarką po trawniku.

W trosce o gości wy-
najmij też grupkę rozśmie-
szaczy (SHARK MAN, FATTY
BEAR), rozuszają skostniałe towarzystwo.

W górnej części ekranu masz trzy ikon-
ki, umożliwiające szybki przegląd persone-
lu. Sprawdź też całą listę, podającą procen-
tową wydajność każdego z pracowników.
Nie musisz chyba podpowiadać, że jeśli
ktoś tyra wykazując zero procent wydajno-
ści, należy go natychmiast odciąć od cie-
plej posadki (druga ikonka od góry).

ZAPAS

Ikonka z półkami, znajdująca się obok
obrazka pokazującego rozkład nastrojów,
służy do dokonywania zakupu towarów do
magazynu. Wybierasz rodzaj towaru (na
początku tylko lody), wskazujesz ilość i za-
twierdzasz (SEND ORDER). Widać wtedy,
jak skrzynka spada na odpowiednią półkę.
Musisz tu co chwila zaglądać, ponieważ
gdy czegoś zabraknie, praca barów staje.
Z czasem pojawi się możliwość powiększe-
nia pojemności magazynu (UPGRADE).

WYNALAZCZOŚĆ

Ikonka z żarówką symbolizuje labora-
toria, które zajmują się technicznym dosko-
naleniem lunaparku.

— UPGRADE RIDE DESIGNS (1) popra-
wia cechy urządzeń, sprawi na przykład, że
po pewnym czasie przyjemność korzystania
z danej karuzeli podskoczy od POOR do
VERY GOOD. Przy obrazkach urządzeń
podawane są bieżące wersje sprzętu.

— NEW RIDES (2) i NEW SHOP DES-
IGNS (3) — nowe urządzenia i sklepy.

— STAFF TRAINING (4) — szkolenie
personelu.

— NEW FEATURES (5) — dodatkowe
wypożyczenie parku (większe drzewka itd.)
— UPGRADE FACILITIES (6) — zwięk-
szanie pojemności magazynu.

W górnym poziomym słupku decydujesz
jak dużo pieniędzy miesięcznie wydawać
będziesz na wynalazczość, potem roz-
dzielasz tą sumę na poszczególne dzia-
laności. Najwięcej wykładaj na nowe urzą-
dzenia do zabawy, najmniej na dodatko-
we wyposażenie lunaparku. Białe kropki na
dole pokazują, ile jeszcze trzeba czekać
na pojawienie się nowej pozycji z danej
dziedziny. Migająca żarówka będzie ozna-
miać, gdy wymyślono coś nowego.

AKCJE

Kliknięcie na ikonkę z dolarem umożli-
wi ci zmianę ceny biletów oraz zaciągnię-

cie rządowych pożyczek (LOAN). Masz tu
także dostęp do rynku akcji. Handel pakie-
tami akcji może stać się dla ciebie złotą ży-
łą. Bez umiejętnego obracania nimi, osią-
gnięcie sukcesu staje się trudne.

Z prawej strony podani są wszyscy przy-
stępujący do giełdy biznesmeni wraz
z miejscem, jakie zajmują w ogólnej hier-
archii oraz strzałką oznajmującą cenową
tendencję ich papierów. Klikając na każdym
z rich otrzymasz po lewej stronie stosow-
ne informacje. Liczby w niebieskim pasku
pokazują ilość gotówki, ilość dostępnych
pakietów oraz cenę jednego pakietu akcji.

Gdy pojawia się ktoś nowy i jego akcje
wystawione są po 3000 czy 4000\$, kupuj
z miejsca wszystkie dziesięć lub więcej pa-
kietów. Jeśli gość znajduje się wysoko w hier-
archii, nie pozbywaj się tych papierów, to
otrzymywać będziesz dużą dywidendę.

Najlepszy interes można zbić na wła-
snych akcjach! Generalnie cała sprawa
dzieje się tak, że cena akcji dobrze rozwi-
jającego się lunaparku idzie w górę od ja-
kichś 7000, 8000\$. Dobia do około 13000\$
i następuje krach, powodujący często roz-
bicie pakietów na mniejsze (np. zamiast do-
stępnych 10 robi się 20, potem 50 itd.).
Jako, że zmiany kursów dokonują się na
początku stycznia, można sobie pomóc,
nagrywając grę na dysk w grudniu, wtedy
można jeszcze dokonać szalonych opera-
cji, gdyby okazały się one niewypałem,
zrzeczenie się je odwoła. Tuż przed krachem
wyprzedawaj wszystko i zaraz potem od-
kupuj. Przeciwnicy nie są zbyt agresywni,
nie powinni podkupywać twoich walorów.

JAK WYGRYWAĆ?

THEME PARK nie jest grą, w której wy-
starczy radośnie w ekspresowym tempie
rozbudowywać lunapark, licząc, że wiel-
kość pokryje jakoś koszty. Spróbuj tak ro-
bić, a szybko wywiozą cię na taczkach.

BULLFROG'94

1MB AMIGA
AMIGA 1200
PC: VGA, SB, GUS 6 ?
STRATEGIA

100% 90% 100%
Cena w tym
zawiera VAT



Rozwijaj się powoli, wystarczy, że
w trakcie jednego roku dobudujesz dwa,
góra trzy nowe sklepy czy karuzele. Na
początku dbaj o każdy grosz, starając się
np. nie wydawać pieniędzy na zbędny per-
sonel. Pamiętaj, żeby mieć zawsze zapeł-
niony magazyn i płać miesięcznie na wy-
nalazczość co najmniej 1000\$. Dorabiaj
się na handlu akcjami. Cena biletów wej-
ściowych powinna oscylować w okolicach
200-350\$, podwyżek dokonuj stopniowo.

Im większa staje się wartość lunaparku,
tym większe pożyczki oferuje bank.
Ładuj pieniądze w zakup nowych sprzętów
i wynalazczość, naprawdę nie przejmując
się, że pożyczka sięga 500 000\$ podczas
gdy ty posiadasz na swoim koncie pustki.
Liczy się to, co stoi w lunaparku.

Dostaniesz w pewnym momencie pro-
pozycję wykupu na własność ziemi, na
której rezydujesz. Przyjmij ją, a przesta-
niesz płacić podatek gruntowy. Podczas
corocznego bilansu możesz też sprzedać
lunapark i podjąć pracę w innym rejonie
świata, jeśli posiadasz odpowiedni kapitał
(kilka milionów \$). Proponowana cena
sprzedaży zależy od wartości lunaparku;
gdy sięga owych kilku milionów możesz go
zlicytować i rozpoczynać działalność w no-
wym zakątku globu.

Micz

Dystrybutor: IPS Computer Group

Wesołe miasteczko, la la la la...

BIG WHEEL 00



Karuzela, karuzela, na Bielanych co
niedziela... świętek piątek czy niedziela,
karuzela, karuzela, la la la la...



Autobus czerwony, przez ulice mego mi-
asta mknij, la la la la...



Kolorowe jarmarki, la la la la...





OUTPOST

Gra miała stać się legendą, zanim jeszcze kłótko w niej ją ujrzał. Kampania reklamowa prowadzona była z niezwykłym natężeniem. Chwalono się wszystkim: grafiką, muzyką i żywym konsultantem z NASA, który brał udział w projektowaniu. Pierwsza strategia na CD-ROM! Całe środowisko graczy oczekiwało wielkiego wydarzenia.

W takiej atmosferze nadszedł dzień, gdy OUTPOST wreszcie ukazał się na rynku. I jak to często bywa, rzeczywistość zredukowała mit.

CD-ROM

Nie zdziwi chyba, że 90% ludzi gryło to muzyka, obrazki i animowane filmiki. Muzyka i efekty specjalne są wprowadzanie sugestywne, znakomicie ożywiają akcję zarówno gry jak i niezbyt emocjonujących filmików. Animowane scenki chociaż nie prezentują się zbyt przebojowo, doskonale oddają sterylność kosmicznej próżni i majestatyczne przemieszczanie się obiektów. Potrafią unaocznic mechanizmy, odczłowieczone działanie techniki kosmicznej, ale dla prawdziwego stratega nie stanowią jakiegos szczególnie atrakcyjnego elementu gry.

Zauwazyli to też ludzie, w niektórych kręgach społeczeństwa zwani piratami. Efektem jest pięciodyskowa, zubożona wersja OUTPOST. Za-

wiera ona absolutne minimum, niezbędne do poprawnego działania gry. Jej niepodważalną zaletą jest fakt, że nie wymaga CD-ROM, natomiast największą wadą to, że jest całkowicie nielegalna. Ponieważ firma nie wypuściła gry na dyskietkach, temat trzeba w tym miejscu uciąć. Używanie jej jest sprzeczne z polskim prawem.

STRATEGIA

Grę zaczynasz jako dowódca statku kolonizacyjnego. Ziemia jak to zwykle bywa, zostaje wymazana z map kosmosu i zostajesz sam – zdany na łaskę losu i pomysłowość własnych szarych komórek. Twoją misją jest zachowanie gatunku ludzkiego, na jednej z zimnych i nieprzyjaznych, acz nadających się do kolonizacji planet, do których uda ci się dotrzeć.

Budowa kolonii nie jest łatwa. Na początku tracisz kolonistów, z powodu braku schronienia lub niektórych urządzeń (CHAP, DIRT). Później dochodzą kłopoty z wyżywieniem, zaopatrzeniem w energię, przeludnieniem... Nawet na poziomie EASY gra jest zabójczo trudna, tym bardziej, że popełniony błąd może zemścić się wiele kolejek później, w momencie gdy nie będziesz miał żadnej swobody manewru. Typową niedogodnością jest brak surowców. A to wyczerpie się kopalnia, a to zabraknie magazynów, to znów budujesz zbyt wiele na raz i huta nie nadąża z produkcją. OUTPOST nie jest zabawą na jeden wieczór!

c.d. na str. 36



SIERRA'94

PC Windows, 8 MB RAM, SVGA, SB, GUS, CD ROM

STRATEGIA

95% 80% 95% 90% 1950

